EMUZONE 模拟地带 VOL.22

WWW.EMU-ZONE.ORG



娱乐百分百
齐鲁电子出版社
ISBN 7-900416-65-X
9 787900 416650
定价:13元(手册+DVD光盘)


THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
WWW.EMU-ZONE.ORG WWW.EMU-ZONE.ORG
EMU ZONE
模拟地带
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
WWW.EMU-ZONE.ORG
PSP破解专题
游戏编年史–勇者斗恶龙下篇
世嘉再崛起
MD模拟器录像揭秘
PPC上的模拟器综述
经典赏析–格兰蒂亚
利用NEBULA制作游戏背景图
EMU ZONE VOL.22



制　　作：《模拟地带》编辑部
策　　划：陈浩
编辑部主任：Cotolo
栏目 编辑：Cotolo Taka 雪晴 微风
美术 编辑：Ghosts
策划 推广：北京金地辉煌科技发展有限公司
网　　址：http://www.emu-zone.org
咨询 投稿：ezmag@163.com
定　　价：人民币13元

EMU-ZONE VOL.22

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

失落的天堂

责编小记

/文 /栏目编辑

想不到在工作之后，仍然能和街机再续前缘，当然这里指的不是通过模拟器，而是我家附近开了一间所谓的“娱乐文化宫”。里面除了电子游戏机也没有其他什么花样，不过对于我已经足够了，得益于机室老板省钱的习惯，我在那里能找到许多非常老的机子。看着旁边的小孩子们在《拳皇98》机子上汗流浃背，不由回想起过去对游戏的那份痴狂，拿起硬币投入曾经熟悉的投币口，那摇杆似乎仍残留着当年的汗渍，虽然已经没有了过去众人扎堆围观的气氛，但也颇有些自得其乐的感觉，我爱街机

闷热的天气令我们在休息日只能老老实实呆在家里，街机模拟作者们也是去度假的度假，做事的做事，只是偶尔甩出的一两条无关痛痒的新闻或名不经传的街机模拟器，让人不得不感叹街机模拟的萧条。面对层出不穷的PSP、NDS模拟消息，街机模拟靠什么来让我们振奋一下？其实我的要求也不高，只要MAME 1.0模拟CPS3，另外DC模拟器在完善的同时顺便把Naomi基板搞定就满足了，虽然我知道那只是个梦……

街机模拟通告



街机仔的Dynax麻将情结

首先申明，这只是一则令我们所有人景仰的新闻，而不是我自己的“无病呻吟”（笑）。对于90年代后出生的孩子来说，永远无法了解我们当年街机室里麻将机的情结，每天放学去蹲《电子基盘》，寻找被小白玩家“喂”得饱饱的机器（连续被电脑胡牌称为喂机），虽然不光彩，但那份记忆却依然原封不动地保留在

脑海中，相信国内不少玩家会和我有一样的感受。

DYNAX 的麻将游戏确实有着非同一般的魅力，漂亮的画面和层出不穷的有趣 BUG 令我们为之沉迷。在国内玩家 Dyq 等人的努力下，由 MAME 中对麻将游戏模拟最为在行的 Luca 大神亲手操刀，终于让我们在 MAME 中再次见到了熟悉到不能再熟悉的《电子基盘》，这其中的心情是不能用文字描述的。随着时间的推移，我们再次把眼光投到了另一款游戏《天开眼》上，遗憾的是，和《电子基盘》、《DDLover》等使用 Z80 CPU 的板子不同，《天开眼》的 CPU 为东芝的 TMP91P640N，而这个 CPU 目前仍然处于未解密状态，由于这个 MCU 的解密影响到一大堆游戏的模拟与否，所以当时 Guru 甚至发起了购买专门设备的捐款活动。当然目前这款芯片的解密仍然处于进行时，Guru 需要更多使用这款芯片的基板来获取资料。当然，在捐献基板方面，我们国内也并不输于老外，为了自己心爱的游戏，街机仔们愿意





付出一切：论坛的 Bnathan 为了让模拟的进度加快，自行购买了几块 DYNAX 的麻将游戏基板，在 6 月 17 日通过航空邮件的形式发给了 Guru，这其中包括了：一块十分有趣的《电子基盘》盗版，一块原产的《天开眼》、一块台湾产的《天开眼》（对破解是十分有帮助的）、《麻将立直》、《中华儿女》（大中华圈改版）、《黄金之牌》，还有一块 1993 年后的麻将板子。Bnathan 花费 1150 元购买的这些基板无疑对 DYNAX 游戏的模拟起到巨大的作用，但由于澳大利亚海关抽税的原因，这个基板包一直卡着无法传到 Guru 的手中。高达 2000 元的关税不是一个人能轻松承担的，论坛里的玩家都对 Bnathan 遇到的困难进行了大力支持并捐款，值得庆幸的是这个重要的基板包最终逃过了关税历尽艰辛发到了 Guru 的手上，正在忙着搬家的 Guru 也抽空首先把《中华儿女》的 ROM 第一时间 DUMP 了下来。这款游戏由于是同样采用 Z80 的基板，模拟起来非常轻松，在 Luca 的工作页面上我们已经看到了这款游戏完美模拟的画面，其他几块基板也将会陆续利用起来。这些游



戏或许对于某些人来说只是看看美女图片的“无聊”游戏，而对于曾经喜爱并沉迷于它们的玩家来说，却具有特别的意义，这或许可以称为我们的 DYNAX 麻将情结。

当大家在自己电脑上玩到这些游戏的同时，希望能想起对模拟这些游戏的过程中付出辛劳、做出贡献的人们，同时也要明白，模拟器并不是一款免费玩游戏的工具，它不但凝聚了作者的努力，同时也包含了玩家们对游戏那份深刻的怀念。

《三国战记 II》已经被正式模拟

IGS 的游戏在大陆可不是一般的热门呢，至今每天路过那间机室总有人在《西游》和《三国》上大汗淋淋地奋斗着。至于 IGS 的模拟，似乎从《三国战记》一代之后就没有什么大的动作，虽然我们能听到不断传来的：正在数据重建、正在进行自定 Arm CPU 的解密等消息，但始终没有什么实质性的进展展现在我们眼前，只有靠《中国龙》这类小打小闹游戏的模拟娱乐一下。相信大家手中的《三国战记 II》、《蜂暴》的 ROM 放在硬盘中都快发霉了吧，OK，我们是时候解脱了。

自从上次来自 Billyjr 对那个 16kb 的 Arm CPU 数据重建消息后，《三国战记 II》的模拟几乎没有停止过，主刀的自然是 Elsemi 大神。时至今天，在我们 EGCG 小组的 Zhaosili 的全力协助下，一直困扰模拟《三国战记 II》的内部代码已经被完整地 DUMP 了下来，目前 Elsemi 使用正在开发的内部版本已经能完整地进行游戏，甚至有了完美的声音，同时被支持的还有《群雄争霸》。目前 Elsemi 已经把 ROM 提交给了 MAME 小组，不过由于 MAME 对于 Arm7 CPU 的 thumb 模式还不支持，估计模拟仍然存在问题，看来我们还是等下一个版本的 Nebula 更实际（似乎 Nebula 也已经很久没更新过了，苦了我们这些伸长脖子的街机仔们）。至于下一版的 Nebula 发布时间，可能需要到八月份，毕竟目前还有不少除错工作要做，而且 Elsemi 也有自己的事情，不过现在我们终于有了个盼头了。

或许不少读者会问到其他 IGS 游戏，其实在很早时候《形意拳》、《魔域战线》等游戏都已经有了画面，当然

这并不代表已经模拟，不过《三国战记 II》的模拟对这几款游戏是具有非常大意义的，除了 ROM 因为数据错误需要重 DUMP 外，模拟上难度应该不大。当然，最重要的还是那个规则存在，这些新游戏应该不会在短

MAME 近期消息

没有 Nicola 大神的日子，MAME 似乎没有了往日的兴隆，MAME 的主页就象一片被遗弃了的废墟，在上面只能看到往日的光辉，或者应该说，它只是因为它代表的意义而存在着。虽然 MAME 小组往日的那套流程依然存在，但更新现在无疑成为了小组人员们茶饭后的一种小娱乐而已，如果你象我一样，希望时刻了解到 MAME 的动态，建议还是到目前 MAME 小组的三大支柱成员的日志主页去看看 Haze（http://haze.mameworld.info）；Aaron（http://www.aarongiles.com）；Luca（http://www.lucaelia.com）。

Luca

毫无疑问，从 0.97 版到 0.98 版的过渡，Luca 是其中绝对的主角，这个版本中值得瞩目的游戏驱动添加几乎都有他的参与。首先是两款麻将游戏：DYNAX 的《中华儿女》和 NIHON 的《立直一发》，这两款使用 ddenlovr 基板的游戏在 Guru 把游戏 ROM DUMP 下来后就不费吹灰之力模拟了，Luca 在模拟 DYNAX 麻将游戏方面的成就是其他成员无法比拟的，看来《黄金眼》



等经典的模拟也不会太远。除了模拟三款麻将类游戏外，一款“眼睛厂”的高达光枪射击游戏也被完美模拟，这款游戏估计许多高达迷也没见过吧，街机就是这样，永远都有你未知的宝藏等待着去挖掘。这里值得一提的是，还有一款我非常喜欢的飞行射击游戏，SAMMY 制作的《雷刃》终于被 Luca 修正了画面右边花版的现象，同时还支持了 SSV 驱动的阴影效果，也就是说现在终于完美了，无限膜拜中……









Haze

MD版的Lethal Enforcers



街机版的Lethal Enforcers



Haze 老大虽然宣布退隐二线，但他这个稳定的游戏驱动提交员是不会有任何停顿的。首先是解决了一直模拟不能的《Lethal Enforcers》，这款游戏实在是折磨了 MAME 好久，至于 Haze 模拟这款游戏的理由，是因为他实在无法忍受这款游戏在 SEGA MD 上粗糙的画面，至于多难忍受，只要看看我放出的两张截图比较就知道了。



另一款游戏驱动则是这版 MAME 的主打《枪神》，这个 METRO 制作的游戏毫无意外地运行在 METRO 自己开发的基板上。由于这块基板的驱动在很久以前 Luca 就写好了驱动，所以 Haze 没花太大工夫就搞定了。不过目前仍然称不上完美，例如卷轴问题还需要修正，另外在游戏过程中仍然可能出现定机的现象，我在图鉴中已经向大家介绍了这款游戏，这里补一张主角的键位说明游戏截图。





最后不得不提的是《X-MEN》终于支持了六人版，这可是当年的怨念呢，当年常去的机室里那台机子两摇杆被某些野蛮人弄坏了，面对宽屏幕我们不得不望机兴叹。

Aaron

至于现任的 MAME 小组老大 Aaron，最近似乎没有什么实际的动作，倒是在他主页上看到不少征集基板技术文档的消息，难道 Aaron 收集这些打算实行另一个庞大的计划？

经典游戏推荐

横版动作游戏系列

中文名：忍者蛙
英文名：Battle Toads
ROM 名称：btoads.zip
制作厂商：Rare
年份：1994

当忍者龟在电视台和 KONAMI 的努力下大红大紫于电视和游戏中时，另一款以变异青蛙为主角的游戏也崭露头角，逐渐占领部分玩家的心。红白机的《忍者蛙》凭借着夸张的动作、新奇的形式受到许多玩家的欢迎（还记得当年为了调出双打模式而磨破手皮，重启无数次游戏的经历么？），而后的《忍者蛙和双截龙》更是结合了两款动作游戏的优点，成为动作游戏中的不朽经典。OK，我知道这里是街机游戏区，就此打住，这次我要向大家介绍的是由 RARE 亲自操刀制作的《忍者蛙》街机版。





象无数被 RARE 的欧美式风格迷倒的玩家一样，我也对游戏中美仑美奂的画面沉醉不已，这个才是我们接触的真正意义上的《忍者蛙》。游戏开始就提供了三位猛蛙给我们选择：灵巧的 Rash、强壮的 Pimple、全能的 Zitz。象 RARE 过去的动作游戏一样，在游戏中我们不需要繁杂的搓招就可以使用极其夸张、威力巨大的忍蛙专用招：大手锤、压头钉、推土机、大铁锤，必要时候还会出动橄榄球头盔等变态招式，当把敌人打到晕眩或求饶时候，可以对着屁屁一个大脚丫把它踢出太空（游戏中对付某些小型 BOSS 甚至有狂打小 JJ 的招式，汗）。



另外游戏途中还能拿到敌人掉落的机枪，甚至拿起电线杆狂敲，夸张的动作给我们带来欧美游戏独有的爽快。除了优异的爽快感外，精致的关卡设计也是 RARE 的强项，敌人拥有自己的攻击方式、关卡中具备各类陷阱这些基本要素都不难，难得的就是把这两个结合在一起，例如游戏中第二关的雪人会配合风雪向你丢雪球，如果不能保持冷静的头脑，这类敌人绝对会让你发疯，而游戏中到处都存在着这类会充分利用环境战斗的敌人。《忍者蛙》相对于同年的其他追求必杀招式和游戏复杂程度清版动作游戏，简单而直接的爽快游戏方式让它脱颖而出，面对一款如此出色的动作游戏，你是否会出现忍者蛙们面对关底 BOSS 后出现的表情呢？





动作射击游戏系列

中文名：生化战警

英文名：E-Swat：Cyber Police

ROM 名称：eswat.zip

制作厂商：Sega

年份：1989

这款游戏是我接触的最早几款街机游戏之一，就在我还在幻想着如何存钱购买一台雅达利的时候，我在一个街边的机室里遇到了它。虽然以现在的目光来看，仅仅使用了 6144 色的《生化战警》的画面是那么的单一，但对于只接触过 8 色《警察捉小偷》的孩子来说，看到它与去电影院看一场《指环王》没有区别。



《生化战警》讲述的是在罪恶横行的未来（罪恶已经达到一街都是歹徒了，呵呵），主角必须穿上最新开发的 E-Swat 装甲，去消灭几个罪恶的根源。从坐警车到逮捕每个极具性格的犯人，从未来城市到唐人街，在游戏中我们无处不能感觉到 SEGA 对该游戏制作的细致。面对扣押人质、使用喷火枪、甚至带上老虎、大猩猩的驯兽师，一切还是需要武



力来解决。当然，强大的 E-Swat 装甲可不是随便一个人就能穿的，只有当解决掉前面几个 BOSS 获得一定的勋章才能使用。可惜的是，即使穿上强大的战斗装甲，面对铺天盖地的敌人、枪弹，甚至各种机关，我们的主角还是显得太脆弱了。



SEGA 告诉我们，这款游戏不是靠勇猛去通关的，回想起过去和朋友一点点地清理掉所有威胁的机关炮台，死记着每一个敌人可能出现的方位，满血通关才是一种真正的享受。

作为八十年代末期的游戏，除非有不同一般的画面外，装甲是吸引我们的最大理由，除了有强大的火力和比肉身高出一大截的防御，还能在游戏途中获得威力强大且范围广的特殊武器，这些都是完美通关的保障，这款游戏告诉了我，减低难度不一定要靠技巧，而是靠对游戏的熟悉程度。

飞行射击游戏系列

英文名：Fighter & Attacker

ROM 名称：fghtatck.zip

制作厂商：Namco

年份：1992

1992 年是西部数据和东亚企划争奇斗艳的年代，在射击游戏方面地位并不高的 NAMCO 能占一席之位实在难得（谁敢怀疑 NAMCO 制作飞行游戏的能力，不妨去玩玩《王牌空战》，哈哈哈）。作为一个飞行射击游戏过渡的年代，射击游戏中优良的操作手感、多样的机型设计以及合理的关卡设计这几大基本要素是必须具备的，而《Fighter & Attacker》难得的地方则在于能把这些要素完美的结合起来，向我们展现一款优秀的射击游戏版式。





熟悉射击游戏的玩家应该可以从这款游戏中看到，《Fighter & Attacker》已经具备了新一代射击游戏的大部分特征，抛弃一度大受欢迎的漫画式飞机设计引入真实的机型，这个优点后来被射击游戏的王者彩京发扬光大。因为对真实



机型的引入，游戏中的可选飞机达到了 16 台，可说是当时同类游戏中数量最多的，虽然这些飞机只能依靠外形、主副武器和飞行速度来区别，但配合上关卡，给我们带来全新的感受。以游戏的第一关为例子，如果选用主攻武器为主的 F-15j，在关卡前期，由于主武器的优势几乎没有什么难度，但面对关底的航母 BOSS，对地武器距离不足的缺点就暴露出来，要兼顾攻击和躲闪会令你非常被动，如果采用两发长距离对地自导向 ASM 导弹的 YF-22A，那样就会轻松不少。同样，在高速纯空战的第二关，如果选用了全自动模式的 F-117A，超慢的飞行速度会让你吐血。NAMCO 通过飞机性能和关卡的结合，让我们在同一关中通过不同飞机能体现完全不一样的感觉，这正是这款游戏的出彩之处。

除了游戏性外，游戏画面同样这是这款游戏的优点，游戏的敌我机体都是那么精致，对于当时的我们来说，这类写实性的飞行射击游戏无疑具有巨大的吸引力，而对于同样喜欢街机射击游戏的你呢？

街机模拟 FAQ

Q：通过杂志文章我已知道如何使用 CM 整理 ROM，但如何整理 MAME 的周边？

A：周边和 ROM 一样，同样有规范的 CRC 和整理用的数据文件，所以你只需要到 www.clrmame.net 中下载最新的 MAME 周边数据，就可以放到 CM 中和 ROM 一样进行整理。

Q：为何我把下载的 Neogeo 游戏 ROM 复制到 Winkawaks 的 Roms 里后，仍然无法在模拟器中找到这些游戏？

A：这个是老问题了，首先你需要确认是否在 Winkawaks 中设置好了你的 ROM 存放路径，如果路径没问题，就要确定你的 ROM 目录中是否有正确的 Neogeo 的 BIOS 文件：neogeo.zip，BIOS 文件是游戏 ROM 的一部分，如果缺少会被模拟器认为游戏 ROM 缺失，无法正常显示和运行游戏。

Q 为何我使用 Winkawaks v1.45 模拟“《得点王》系列”Neogeo 游戏时无法看到球网等线条？

A 由于“《得点王》系列”是使用了光栅效果的，而 Winkawaks v1.45 是不支持光栅效果的，所以会无法显示一些线条，以致于经常出现带球出网的情况，建议大家使用 MAME 和 Nebula 等支持光栅效果的模拟器来运行该系列的游戏。

Q：请问如何使模拟游戏的画面翻转 90 度？

A：对于某些早期的模拟器（例如 Callus），在运行某些 CPS1 的纵版射击游戏时，由于不支持屏幕矫正功能，所以画面是颠倒的，可以尝试使用 DOS 版支持屏幕矫正的 Callus 或使用新一代的 CPS 模拟器 Winkawaks 和 Nebula 来模拟。当然，如果对其他游戏有特殊要求，也可以使用显示卡的屏幕翻转功能来实现，以 NV 卡为例，该属性在显示属性的显卡属性中调节。

Q：MAME 中的三倍缓冲是怎样的概念，为何我升级显卡驱动后打开三倍缓冲会出现画面破裂？

A：这里的缓冲是指预存放即将显示的图片的空间，为了提高渲染的速度，通常在显示一个画面的同时会把下一个画面存放于缓冲区，而三倍缓冲则是指在二倍缓冲的前提下增加一个额外的缓冲区，多用于数据比较大的图形显示方面（例如三维画面的模拟），但同样也会占用比较多的显存空间。目前大多数游戏和显示卡都支持三倍缓冲，对于 MAME 等以运行二维游戏的模拟器，打开三倍缓冲的效果并不明显，当然如果因为升级驱动而出现画面破裂，应该是驱动中显示设置方面的问题。

Windsadly /文
微风 /栏目编辑

新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

重点推荐

枪神

ROM名：Gunmast.zip
游戏厂商：Metro
年份：1994

虽然是一个名不见传的游戏公司制作的游戏，但这款游戏带给了我们太多的惊喜。如果要严格地对《枪神》的游戏类型定位，我觉得应该属于动作格斗过关类游戏，虽然和大多数清版动作游戏一样的俊男美女主角选择，但以BOSS作为游戏的主要内容明显是把游戏的天平倾向了技巧类。两位主角都身怀绝招，虽然他们并不和游戏名一样，以枪为主（从游戏里看来，枪算是非常次要的东西），但几种模仿自《街霸》的绝招足以扫平一切，具备穿过透性能的能量波，威力强大的连环腿以及对空判定极强的升龙腿。当然每关中的敌人也不是吃素的，从古代的女神战士到巨大的战斗机械；从中世纪的骑士大叔到释放强大魔法的魔女，这些BOSS不但有自己独特的必杀，还带了一帮小兵在战斗中骚扰你，其难度不言而喻。在游戏开始我们可以选择自己的对手，对手的能力也会以星的数量来表示，合理利用自己的几种必杀招才能获胜（对付机械型敌人，能量波是不错的选择，而对于战斗型敌人，下铲脚往往有许多惊喜），这款游戏无论战斗方式还是游戏风格都让我想起SEGA MD上的一款射击游戏《火枪英雄》，另外这款游戏的画面确实非常出色，场景也很火爆，是本月最值得推荐的游戏之一。







猴子闯通关

ROM 名：Tenkomor.zip
游戏厂商：Namco
年份：1998

通过自家开发的 SYSTEM12 基板强大的性能，NAMCO 在上面开发了不少纯三维游戏，游戏类型也非常丰富。这个游戏的背景是某女巫通过魔法把所有的猴子抓了起来，为了拯救同伴，小猴子必须闯过十多个塔的关卡并打开封印，其实说白了这个游戏就是一个小游戏的合集，而 SYSTEM32 的三维能力几乎都用在了过关动画和关卡介绍上面了，游戏中包含的小游戏非常多，例如我们非常熟悉的打导弹、射鸟，甚至还有标准的飞行射击游戏，具体大家可以慢慢挖掘。在小游戏的设计方面可以看出 NAMCO 是花了不少心思的，这些小游戏不但手感优秀，而且画面非常好，一个简单的打飞机游戏的画面甚至不输于当时流行的飞行射击游戏，其游戏性几乎达到了满点，当然，难度也不会很高，是本月最适合陪 MM 一起玩的游戏，喜欢这类游戏的读者千万不能错过。







Nemesis

ROM 名：Nemesis.zip
游戏厂商：Konami
年份：1985



进入游戏，你会产生十足的亲切感，这不就是我们在红白机中熟悉到不能再熟悉的《沙罗曼蛇》一代么？其实严格来说，《Nemesis》并不能算入“《沙罗曼蛇》系列”，但它确实是 KONAMI 的《宇宙巡航机》的始祖，虽然在 85 年推出，但游戏的系统已经具备了大致的雏形，作为招牌能量包武器购买系统一直延续到了现在，红白机只是这款街机游戏的移植作，不过我左看右看都觉得红白机上的画面比这个街机版要更胜一筹。





Out Run

ROM 名：ounrun.zip
游戏厂商：Sega
年份：1986

相信大多数街机仔都会对SEGA SYSTEM32基板的《OutRunners》非常熟悉，但又有多少人记得SEGA这款当年称霸一时的仿真立体赛车游戏始祖《Out Run》呢？作为一款86年的游戏，游戏中的画面和速度感甚至可以让某些九十年代初的同类游戏汗颜，在游戏中我们可以充分体会海滨飙车的爽快，当然，飙不好可会给同车的女友骂的哦。毫无疑问，这款游戏就是当年SEGA作为街机硬件领头羊的铁证。





沙罗曼蛇

ROM 名：Salamander.zip
游戏厂商：Konami
年份：1986



这才是真正意义上的《沙罗曼蛇》一代，和我们在红白机中接触的不同，在这里我们不需要辛苦地收集能量包去购买副机、光波、对地导弹等，因为在游戏过程中我们可以随时拿到，当然这在一定程度上削减了游戏的乐趣。最受瞩目的自然是支持双打的系统，可以和朋友一起翱翔太空的感觉是很不一样的。当然，关卡设计上面完全和红白机版一致，新版MAME完善了对《沙罗曼蛇》的模拟，现在它的运行





黑　豹



ROM名：Blkpnthr.zip
游戏厂商：Konami
年份：1987

无可否认，KONAMI 对游戏性的把握是非常独到的，这款以豹作为主角的横版过关游戏充分体现了早期 KONAMI 游戏的特色：难度高、操作简洁，让人有一玩再玩的冲动。虽然游戏中我们的主角有锋利的爪和高超的跳跃技巧，但对于各种以身体作为武器、作无规则运动的敌人还是非常头疼，每个关底 BOSS 既怪异又让人头疼的攻击方式更是 KONAMI 罪恶设计的表现，这款游戏让我想起红白机上某款可以变身的双打动作游戏。







城市炸弹车

ROM名：Citybomb.zip
游戏厂商：Konami
年份：1987



自从我在红白机上的《Konami 世界 II》里享受过汽车小游戏的爽快后，就爱上了这类游戏，而这款游戏正是 KONAMI 的恶搞赛车游戏的典范。以纵画面的形式，我们需要操纵可爱的小汽车，通过攻击和跳跃的手段，攻击阻碍我们的敌人汽车，跳过各种陷阱，到达终点。游戏中我们可以通过攻击有色的汽车拿到包括：飞翼、炸弹、车头锯等变态的武器来装备自己，消灭阻挡在前面和伺候在后面甚至飞在空中的敌人，这款游戏无论从可爱性和游戏性来看都是满点，绝对推荐。



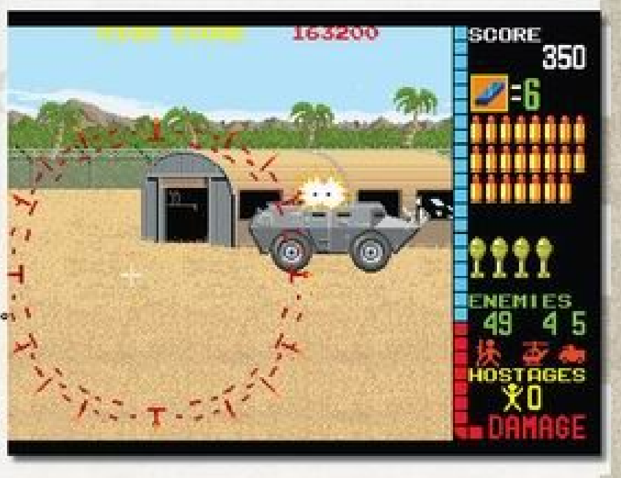


战场狼

ROM名：opwolf.zip
游戏厂商：Taito
年份：1987







在射击游戏系列中，这类光枪式射击游戏凭借其现场感和火爆的画面占了重要地位。这款TAITO的光枪射击游戏相信很多玩家在红白机年代就已接触过，虽然我们那时候用的仍然是手柄，但刺激程度丝毫不减，两人用强大的火力封锁住所有可能出敌人的地方是感觉非常不错的。在游戏中还可以拿到地面上的各种资源来提升火力，当然，在射杀敌人的时候记得别误杀一些医务人员，因为那比凶恶的敌人麻烦很多。

兽王记

ROM名：altbeast.zip
游戏厂商：Sega
年份：1988

《兽王记》和《战斧》同为SEGA当年的招牌游戏，在MD上受到了玩家的热烈欢迎，创新的变身系统一直被玩家津津乐道。街机版的《兽王记》除了画面更优秀外，难度也有了大大提升，由于角色变大了许多，敌人的攻击非常难躲开，再加上一些新的敌人，更加大了游戏的难度。至于每关变不同的兽王仍然是游戏的重点，记住，如果没有收集够三颗能量变身成兽王，关底BOSS不会理你的哦！



疯狂装备

ROM名：Madgear.zip
游戏厂商：Capcom
年份：1989

同样是恶搞类赛车游戏，更强的机能令赛车和赛道都更具立体感。在游戏开始我们终于有了选择，灵活的小汽车、性能平均的轿车以及体积巨大的卡车，因为这款游戏的攻击方式是依靠跳跃起来压倒对方车辆，所以面积巨大的卡车在攻击方面自然有大优势，但相对于高速行驶的狭窄赛道来说，闪避方面卡车比起小车就差一大截了，各具特性的汽车让游戏更多变化。在游戏途中除了避开各种障碍和敌人，还得时刻保持有充足的汽油，令游戏充满紧张感。当然，如果能吸取 KONAMI 游戏中的各种攻击道具，再加上 CAPCOM 自己对画面和手感的优秀把握，这款游戏将会更完美。






天外怪魔

ROM名：Outzone.zip
游戏厂商：Toaplan
年份：1990

虽然这款游戏早已经被 MAME 支持，MAME v0.98 只是修正了一下游戏 ROM 的版本，但我还是要忍不住把这款东亚企划的成名作放到这里来给大家分享。完美的操作感、完美的系统以及丰富且极具特色的武器，除了东亚，还有谁能带给我们这么优秀的游戏？游戏中大量的隐藏得分要素至今仍是游戏最吸引人的部分，已经不记得以前能持续暴机几回，只记得我在这游戏上沉迷了至少一年。

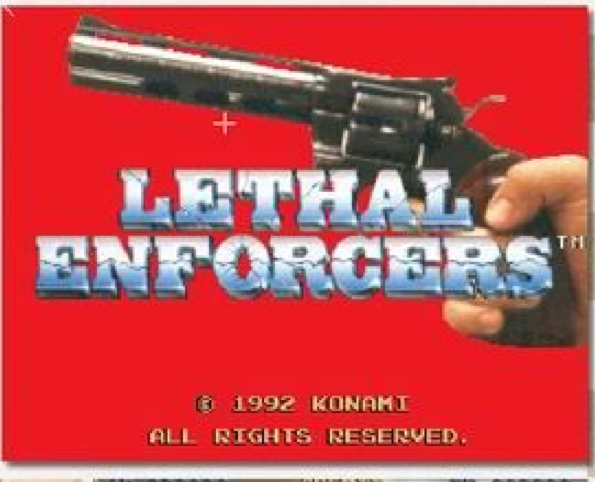






Lethal Enforcers

ROM名：Lethalen.zip
游戏厂商：Konami
年份：1992



这款光枪游戏其实很早就存在于MAME之中，只是一直因为芯片资料问题而模拟不能，现在终于达到了完美模拟。游戏背景类似于我们现在的《反恐精英》，主角将要单枪匹马对付各种抢劫银行、行凶的歹徒，从银行到街头，采用真实照片的设定风格令你有身临其境的感觉，我想如果有一把光枪，玩起来感觉应该不错。





中华儿女

ROM名：Mjchuuka.zip
游戏厂商：Dynax
年份：1998



这就是最近我们国内玩家发给Guru的麻将基板包中第一个已模拟的麻将游戏，由《电子基盘》的制作商DYNAX制作。游戏中除了保留压注大小、开场换牌、三连庄外，同样也有三元换牌出现，在胡了以后还会出现博大小的游戏，运气好时候拍一拍可能赢得不小的点数。喜欢街机麻将游戏的玩家可别错过，另外MAME v0.98u2版还支持了一个同样使用Ddlover基板，由NIHON SYSTEM制作的麻将游戏《立直一发》，画面非常不错，不过这几款游戏由于尺度问题，无法把游戏放进光盘中，需要的读者可以到我们网站寻找。







赤子之心/文
Taka/栏目编辑

GBA 游戏图鉴精选

GAME BOY ADVANCE



游戏编号	2021
英文名称	Batman Begins
中文名称	蝙蝠侠诞生
游戏公司	Electronic Arts
游戏版本	美版
发售日期	2005-06-14
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT



与之前红透半边天的《星战前传 西斯复仇》一样，《蝙蝠侠诞生》也是PS2、XBOX、NGC、PSP、GBA多平台制霸的游戏，EA在该电影拍摄过程中拿到了版权并着手开发，而这款GBA游戏也是随着电影的首映同时推出的。《蝙蝠侠诞生》以前传的形式为大家讲述了布鲁斯·韦恩幼年家庭的惨遇以及他成为罪恶克星的过程。该影片公映前5日的票房已改写了系列同时间的纪录，于此号召下，游戏也受益匪浅，如果你是蝙蝠侠迷则绝对有将此游戏复习一遍的必要。



游戏编号	2024
英文名称	Mahou Sensei Negima
中文名称	魔法先生
游戏公司	Victor
游戏版本	日版
发售日期	2005-06-09
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	RPG



《魔法先生》的作者为日本人气漫画家赤松健，他曾经以一部《纯情房东俏房客》赢得动漫界满堂喝彩。故事主人公为英国魔法学院第一毕业生涅吉·斯普林菲尔德（年方9岁），其被指派到日本麻帆良学院实习，并成为31名女生的班主任。与《纯情房东俏房客》类似，一位小生搭配N位MM，如今且看我们的英国小绅士如何顺利完成其最后的学业吧。游戏中对各种魔法卡片的收集是最有吸引力之处，不过到了游戏末期的迷宫真让人有眩晕之感。



游戏编号	2026
英文名称	Shikakui Atama wo Marukusuru Advance: Kokugo Sansu Rika Shakai
中文名称	方脑壳脑力修行：日语、算术、理科、社会
游戏公司	IE Institute
游戏版本	日版
发售日期	2004-11-04
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	PUZ



这是一个纯知识问答游戏，涉及的知识面包括：日语、算术、理科、社会。据说这些问题都是以日本中学入学考试的题型为基础设计的，该游戏一共分为两部推出，另一部涉及的知识包括汉字和计算。相对于算术、计算这类题目而言，国内的玩家对日语、社会这类知识估计就比较苦手了，首先大家能对这些日文的题目理解多少都还是未知数，倘若日后有汉化版推出倒还可以一试，否则还是不要浪费时间在这上面的好，当然，日语强势的玩家除外。





游戏编号	2027
英文名称	Bouken Yuuki PlaStar World: Densetsu no Plust Gate EX
中文名称	冒险游记 未发现的传说EX
游戏公司	Takara
游戏版本	日版
发售日期	2003-12-04
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	RPG

细心的 GBA 玩家可能已经发觉，在不知不觉中该系列游戏已经推出了第三部。TAKARA 是日本三大玩具制造厂商之一（BANDAI、TOMY），其产品包括各种造型精美的布偶、四驱车等，当然最著名还得数迷翻了几代人的变形金刚了，而在游戏制作方面 TAKARA 也是以小成本低龄化为主。这些造型类似铁胆火车侠的 Q 版小家伙有着十足的 TAKARA 风格，游戏的画面，包括角色状态槽以及对话框等也都制作得很可爱，因此一定会受到更多低龄玩家的喜爱。





游戏编号	2031
英文名称	Disney's Herbie: Fully Loaded
中文名称	迪斯尼贺比 疯狂金龟车
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	美版
发售日期	2005-06-23
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RAC

来自 DISNEY 人气电影改编的游戏，人见人爱的超级无敌金龟车在 GBA 上也能掀起风暴。玛姬（青春偶像林赛·罗翰主演）出生于赛车世家，不过为了保护玛姬，父亲却反对她向赛车界发展。在玛姬大学毕业时，父亲送给她一部几乎可送垃圾处理场的金龟车作为礼物。玛姬本来已放弃了赛车的想法转向电视界发展，但是这辆有着自我意识的金龟车贺比却改变了玛姬的命运……现在就让你驾驭这辆无往不利的金龟车去实现玛姬潜藏在心里的梦想吧。





游戏编号	2033
英文名称	Konchu Ouja: Mushiking
中文名称	甲虫王者 伟大冠军之路
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2005-06-23
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	TCG

“《甲虫王者》系列”游戏在日本的受欢迎程度已经远远超出了我们的想象，游戏的主角为男生的童年最爱——甲虫，因而游戏一推出便引起了很多人的兴趣和共鸣。最初该游戏于街机上推出，玩家通过刷卡的方式在其上进行对战，而且目前已经举办了很多大大小小的比赛。转战家用机后，该系列游戏加入了更多培养要素，在游戏中玩家必须用附带各种技能的卡片配合自己的爱将甲虫来战斗，其角力的过程让人印象深刻。别忘了 GBA 上的该作对应连线对战哦。





游戏编号	2036
英文名称	Disney's Magical Quest 3: Starring Mickey and Donald
中文名称	迪斯尼魔法访客 3 米老鼠和唐老鸭
游戏公司	Capcom
游戏版本	美版
发售日期	2005-06-14
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

作为 DISNEY 产业的支柱角色以及最受欢迎的主人公，米奇已经有 80 来岁的高龄了，上一世纪 20 年代，沃尔特·迪斯尼和他终身的助手阿维尔克合作创造了这个“米老鼠”的卡通形象。系列作品的第三弹，前作则要追述到两年前，2003 年 7 月《迪斯尼魔法访客 3 米奇和米妮》发售。在今次的游戏中米奇仍是主角，而米妮则由鸭子唐纳德代替，当然，其他一些在前作中出现的新老朋友也仍有露脸的机会。CAPCOM 操刀的 ACT 游戏，其品质就不用多说了吧。



游戏编号	2038
英文名称	Fantastic 4
中文名称	神奇四侠
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-06-28
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

四名宇航员在一次太空探险中遭遇磁暴辐射，从而具备了超能力，他们以此被称为“神奇四侠”(FANTASTIC 4)，四人分别为神奇先生 REED（擅长使用橡胶手进行中距离攻击）、其妻子隐身女侠 SUE（擅长暗杀）、其兄弟火炬人 JOHNNY（擅长远距离攻击），以及怪形 BENJAMIN（擅长近距离力量肉搏）。在游戏中，玩家将控制神奇四侠并运用他们的不同能力合力破关。该游戏亦达到 PS2、XBOX、PC、NGC、GBA 多平台制霸，不过其名字很容易让人联想到港台娱乐圈的某组合……



游戏编号	2040
英文名称	Fantastic Children
中文名称	奇幻儿童
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

现今的游戏与影视业的合作越发频繁，首先通过影视可以直接拉拢到固定的玩家，兼免费广告，另外，由影视改编游戏可以省掉大量的时间、人力、金钱去策划原创剧本，虽然这类“快餐”游戏之中还是存在些精品，但大多数都缺乏让人回味的地方，吃过、玩过就作罢。《奇幻儿童》由同名日本动画改编而来，讲述的是一群 11 岁儿童的成长故事，不过该剧的主色调略带灰暗，其中涉及到许多关于生与死的严肃主题，这与著名的《LAIN》有几分类似。





游戏编号	2043
英文名称	Waliou Zhizao
中文名称	瓦力欧制造
游戏公司	Nintendo
游戏版本	中文
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

NINTENDO 官方推出的小神游《瓦里奥制造》，其实对于该游戏而言，其中文字的描述无关紧要，因为通过那些简单但表述很清楚的动画我们已经能了解到其中的剧情，至于游戏部分则更无需多言，套用一句话——心有灵犀不点也通，很多小游戏我们虽从没见过，但在短短的几秒内我们就能判断出其玩法，这真是很奇妙的事。一样的画面，一样的游戏，却能吸引着我们一而再再而三地玩下去，“游戏中毒”即是如此，NINTENDO 真的很厉害。





游戏编号	2044
英文名称	Miteluode: Lingdian Renwu
中文名称	密特罗德 零点任务
游戏公司	Nintendo
游戏版本	中文
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

第一眼看到该游戏的标题画面时，多少会让人傻眼，总觉得画面很眼熟但其名字却又是第一次听说，按下 START 进入游戏后才发觉原来是著名的《银河战士 零点任务》，没错，这就是 NINTENDO 官方推出的小神游《密特罗德 零点任务》。在这之前，国内已有了比较完美的汉化版，玩过该版本的玩家不妨再试试这个版本，以此应该能够了解到我们国内玩家与国外玩家对该游戏的理解有何差异。我想如果可能，NINTENDO 应该考虑再找个中国 MM 作该游戏代言人。





游戏编号	2045
英文名称	Momotarou Densetsu G: Gold Deck wo Tsukure!
中文名称	桃太郎地铁G 创造黄金牌组
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
发售日期	2005-06-30
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	TAB

说到HUDSON给人留下最深刻印象的游戏人物，相信大家都能脱口而出——炸弹人和桃太郎。前者一副QQ的身体，成天举着比自己还大的炸弹到处去干“杀人放火”的勾当，从FC到现在的NDS，其破坏范围之广绝对让人叹为观止。而后者来自于日本民间童话中（特点是脑筋迟钝？），时而拿起刀剑在RPG世界里游荡，时而开着电车和朋友们玩“大富翁”，本作就属于这么一款作品。带上联机线找朋友吧，呆呆的电脑真的没什么好挑战的。





游戏编号	2047
英文名称	Erementar Gerad
中文名称	武器种族传说 封印之诗歌
游戏公司	Tomy
游戏版本	日版
发售日期	2005-07-07
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RPG

《武器种族传说》的世界由两部分角色构成，其一是与人类同契后可以成为对方武器的具有极其特异性质的“圣战天使”，其二就是能将这种特性运用自如的使用者。故事中主人公COU（热血正直）与被誉为世上最强的7位“圣战天使”之一的REN（低调冷淡），与一帮生死与共的挚友一起展开冒险。总之故事走的是比较传统的王道路线，相当适合制作成RPG。另外说一句，玩具业的竞争越发激烈，为了应对BANDAI与NAMCO的合并，TOMY也将于明年3月与TAKARA合并。





游戏编号	2048
英文名称	Marheaven: Knockin' on Heaven's Door
中文名称	魔兵传奇 敲击天堂之门
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-06-30
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ARPG

又是一部来自同名动漫作品改编的游戏，《魔兵传奇》是日本小学馆旗下作品，该作品目前在国内似乎还不是很知名，属于OTAKU向。作者安西信行之前的著名作品《烈火之炎》也曾作为PS游戏获得好评。游戏中最重要的道具自然与原作中一样——ARM，这是一种魔法道具，其种类繁多，有召唤型、攻击型、辅助型等等，总计达400种以上，对这些道具的收集也是游戏的一大乐趣之一了。另外通过联机线，你还可以与朋友互换这些ARM。





游戏编号	2049
英文名称	Oshare Princess 5
中文名称	俏皮公主5
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	2005-06-30
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	AVG

该系列游戏在国内反响并不是很高，究其原因还是日文量太大令众玩家苦手，而其在日本受欢迎的程度可非同一般，毕竟在这个生存残酷的年代，能连续推出5作的游戏已然不是很多了。游戏围绕几个俏皮时尚的小丫头展开，本作中新追加了上百种流行时尚道具，足以将这些小女生们打造得更具个性，另外游戏中的恋爱部分也得到提升，玩家的不同选择会引导故事向不同方向发展，这其中还包括三个全新的故事模式呢。这种游戏在炎暑里确实显得很清凉。

散兵X+B /文
Taka /栏目编辑

NDS 游戏图鉴精选

NINTENDO DUAL SCREENS

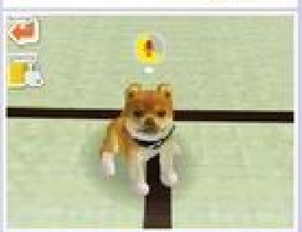
NINTENDO DS




游戏编号	0040
英文名称	Egg Monster Heroes
中文名称	蛋兽英雄
游戏公司	Square-Enix
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	RPG

SQUARE的招牌游戏"《最终幻想》系列"太出类拔萃，也间接掩盖了其很多优秀游戏的光芒，"《半熟英雄》系列"就是"受害者"之一。"《半熟英雄》系列"第一作于1988年在FC上亮相，有着异想天开的世界观以及夸张搞笑的风格，套用时下流行的一个词就是KUSO，不过也许在那个年代人们对这种风格还不是很感冒，因而直到2003年，《半熟英雄》才有真正意义上的续作推出——NGC《半熟英雄 VS 3D》。今次的《兽蛋英雄》依旧延续了系列的风格，不容错过。





游戏编号	0042
英文名称	Nintendogs: Chihuahua and Friends
中文名称	任天狗 吉娃娃与它的朋友
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-21
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	TCG

能被日刊《FAMI通》打满分的游戏真是屈指可数，《任天狗》便是最近的唯一一个游戏，这无疑是对NINTENDO以及NDS最大的鼓励，也为目前仍为NDS和PSP的选择举棋不定的玩家提供了参考。《任天狗》是个充满着温情且很真实的游戏。NDS的触摸屏和MIC语音功将游戏中的细节更完美地表现出来，笔者印象最深刻的自然是通过MIC吹肥皂泡的设计。本作只是"《任天狗》系列"的一部作品（吉娃娃篇），在其他作品中还有其他种类的宠物狗登场，如拉布拉多、贵宾狗等等。



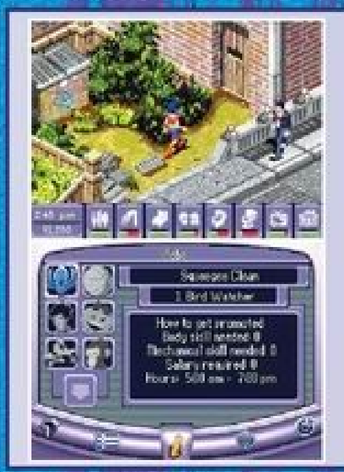

游戏编号	0043
英文名称	Spider Man 2
中文名称	蜘蛛侠2
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2004-11-16
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

"能力越大，责任越重"，别误会，这里说的可不是星爷的《功夫》，《功夫》里的这句台词还是"盗版"《蜘蛛侠》的呢。借助神奇的蜘蛛丝和不可思议的跳跃能力在都市大厦间疾走，蜘蛛侠凭借潇洒的个性、敏捷的身手赢得了人们英雄般的欢呼，然而脱下面具后的彼得就如同邻居男孩般让人倍感亲切。游戏采用的是3D背景设定加上2D人物设定，这种做法使视觉效果和流畅度都能在一定程度上得到保证，只是希望玩家不要被旋转的背景弄得眩晕。



游戏编号	0044
英文名称	Tennis no Ouji Sama 2005 Crystal Drive
中文名称	网球王子2005 水晶版
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-30
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	SPT

龙马们的梦想还在继续，作为时下最流行的网球类动漫作品，《网球王子》已经成功进化为书、影、游三栖明星。在众多王子们当中，有帅的、有酷的、有内敛的、有奔放的……所以该作的粉丝中绝大大部分都是女生也就不足为奇了。《网球王子》在游戏方面曾制作成 SLG 和 SPT 两类，实践表明还是后者更受欢迎，而其系列作品仅在 GBA 上就推出了 5 作之多。游戏中最有魅力的部分自然是那些忠实原作的必杀技了，凭借 NDS 更强大的机能，表现力绝对比 GBA 版进一大步。



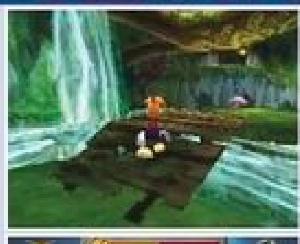
游戏编号	0045
英文名称	The Urbz: Sims in the City
中文名称	模拟人生 上流社会
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2004-11-17
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	AVG

至今还记得《模拟人生》PC 刚推出的时候，我和几个朋友在一个小区共建家园的情形，大家礼尚往来互相拜访，虽然有淹死在别家游泳池的悲惨遭遇，但仍乐在其中。时过境迁，《模拟人生》发展至今，其设定已经有了很大的进化，事件也有了极大的丰富。NDS 这款《模拟人生 上流社会》可以看作是 GBA 同名作品的强化版，其中最优越之处恐怕还是可以通过无线网络进行多人游戏。游戏中共设定了 7 名角色以及多种宠物，当然还少不了迷你游戏。



游戏编号	0046
英文名称	Yakuman DS
中文名称	役满DS
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-31
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	TAB

总共二十余位 NINTENDO 明星齐聚一堂，这回不是开什么 PARTY，也不是玩什么大乱斗，而是进行一场麻将大赛。回想以前街机上麻将游戏对应的繁多按键就令人头痛，现在好了，只要通过触摸屏就可以直接选择你想要打的牌。不过老实说，电脑上玩麻将还真有点“弱智”的感觉，曾经一度沉迷于“QQ麻将”的笔者现在也终于有所觉悟，要想体验麻将的真极，还是玩真实版的好。该类型游戏纯粹用于打发时间，比如等待下班前与同事们联机玩玩。



游戏编号	0047
英文名称	Rayman DS
中文名称	雷曼DS
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-28
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ACT

《雷曼》是 UBI 旗下极其经典的 ACT 游戏，其地位类似于《SONIC》于 SEGA。很多人都说《雷曼》的世界与 DISNEY 世界有着很多的相似，比如画面的和谐感以及人物丰富且略显夸张的表情等。主角雷曼随着游戏的进行能学会许多特殊能力，并以此达到一些之前达不到的区域，这种设定增强了游戏的探索性，不过对于方向感不佳的玩家估计会有所抱怨。本作的关卡总数更是达到了近 50 个，没有足够的勇气还真无法闯进来，没有足够的毅力恐怕也很难闯出去。



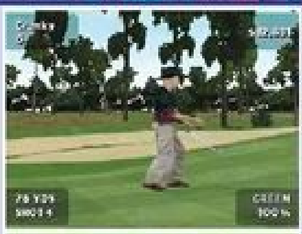

游戏编号	0051
英文名称	Retro Atari Classics
中文名称	雅达利经典游戏
游戏公司	Atari
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-22
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ETC

作为FC之前的家用游戏界王者，雅达利曾留下了一段辉煌的传奇，然而说到其帝国的崩溃则让人万分惋惜。如今这款《雅达利经典游戏》就如同埋在当年那片废墟中的珍宝一样，让见者感怀。本游戏中收集了十个电视游戏的先驱作品，这些简单得没有任何修饰的游戏现在看来似乎稍会程序的人都能做出，但在三十年前完全是里程碑式的创作，这其中包括《PONG》、《MISSILE》、《COMMAND》、《TEMPEST》等。对于想重温家用游戏史的玩家而言，这是第一课。




游戏编号	0053
英文名称	Devilish
中文名称	恶魔来袭 强力球
游戏公司	Starfish
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-28
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

STARFISH这个名号笔者似乎从没听过说，更别说玩过其什么游戏了。这款带有神化色彩的人魔之战作品讲述的是GRAND TOMBEAU大陆的国王与其王女复国的故事。不过其游戏类型倒是有点出人意料，竟然是类似《打砖块》的游戏，不过这其中自然加入了许多新鲜的要素。游戏中玩家将控制上下两支杠（上为国王、下为其王女、球则是妖精化身）通过弹球来消灭怪物，其间可以通过取得各种宝物来强化自身能力。不过该游戏的《FAMI通》评分仅21，有点弱……



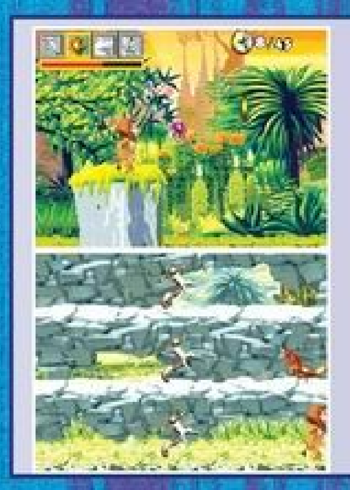

游戏编号	0054
英文名称	Tiger Woods PGA Tour
中文名称	泰德伍兹高尔夫PGA巡回赛
游戏公司	EA
游戏版本	欧版
发售日期	2004-11-4
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SPT

出生于加利福利亚的“老虎”伍兹现年正好30岁，自96年成为职业高尔夫选手以来，已夺取了无数大大小小公开赛的桂冠，每年上亿欧元的收入也使其常挂“体坛首富”的头衔，他唯一的竞争者就是德国F1车手舒马赫，至于排第三位的足球明星贝克汉姆收入也仅达到这两位的三分之一左右。伍兹不但有着出众的高尔夫才华，也有着谦虚的人品，EA以其作游戏题材自然看中了其来自各方面的影响力。当然，“老虎”也不会让打着自己名号的游戏有不到之处。




游戏编号	0058
英文名称	Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 3
中文名称	火影忍者 最强忍者大结集3
游戏公司	Tomy
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-21
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ACT

人气，还是人气，《火影忍者》第二部正如火如荼地展开，沙之国沦陷，我爱罗危在旦夕，木叶精英们与“晓”的战斗已全面打响。TOMY将该系列游戏自GBA转移到NDS上，便是下决心要让本作有一个质的飞跃，而512M的大容量正是有力的保证。除了画面素质的全面提升外，游戏有趣的亮点自然还是来自于NDS的触摸屏，玩家在游戏中可以使用触控笔在触控屏上输入特殊指令，从而实现结印发动忍术等操作，动手的感觉是否比按键的感觉更真实些呢。



游戏编号	0062
英文名称	Madagascar
中文名称	马达加斯加
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-5-23
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

有句话叫做“身在福中不知福”，这个故事的主角们便有这么种意味。在城市动物园生活着四名悠闲自得的家伙：狮子亚历克斯、斑马马蒂、长颈鹿梅尔曼以及河马格洛丽亚。某天，由于马蒂的出走而引发了一次都市大逃亡，当它们再度回归原始丛林的时候，才发现原来自食其力的生活真的很艰辛，不过以此能换来自由，有什么好后悔呢。在游戏中，玩家们便是要合理利用四个动物的特性来过关，如果你对攻略有疑问，不妨找同名动画片来看看。



游戏编号	0063
英文名称	World Championship Poker: Deluxe Series
中文名称	世界冠军扑克 豪华系列
游戏公司	Crave Entertainment
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-14
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	TAB

《世界冠军扑克 豪华系列》将带你去体验拉斯维加斯、亚特兰大等赌城的感觉。当然，我们的游戏主旨可不是赌博，而是扑克大赛。游戏中收集了十余种美国纸牌的玩法，所以国内玩家要想完全精通恐怕有不小困难（如果你真的感兴趣，可以认真研究一下游戏设置的教学模式）。游戏还有一个比较有意思的模式——生涯模式，在这里构建了一个虚拟的生活社区，里面有银行、纸牌竞技场、商场等，玩家需要通过比赛赢得奖金来负担各种生活开支。



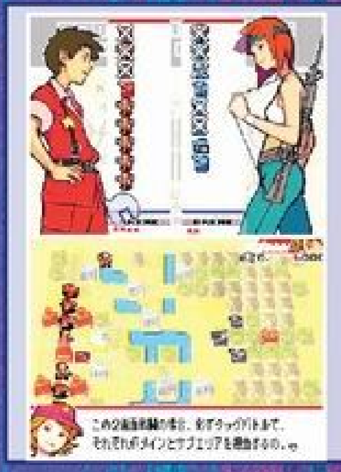
游戏编号	0066
英文名称	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
中文名称	汤姆克兰西 分裂细胞 混沌理论
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	美版
发售日期	2005-6-28
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	AVG

作为美国军事小说家的代表，汤姆·克兰西作品的热销程度已不亚于惊悚小说巨匠史蒂芬·金（代表作《肖申克的救赎》、《闪灵》等）以及科幻小说王座麦克·克莱顿（代表作《奈米猎杀》、《侏罗纪公园》等），“《分裂细胞》系列”游戏一经推出，就以其专业性和精确性抓住了玩家的心，游戏中潜入、突袭各种技巧的设定都让人联想到KONAMI的“《合金装备》系列”。美国东岸一场神秘大停电引发一连串混乱，玩家将扮演顶尖特工山姆对该事件展开秘密调查。



游戏编号	0067
英文名称	Nou o Kitaeru Otona DS Training
中文名称	锻炼脑力达人 DS 训练
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-5-19
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	PUZ

与其它纯知识性或者急转弯类型的智力游戏不同，《锻炼脑力达人 DS 训练》是由日本东北大学科研中心的川岛隆太教授监修的游戏，通过该游戏不但能给我们的大脑带来确实的锻炼，还让我们了解到很多关于脑的保健知识。游戏主要从文字识别、声音识别、计算、读音等几方面入手，通过简单测试推断出玩家大脑的年龄（虽然不一定准，但还是颇有挑战性），另外游戏提供了多个存档，可以让全家人都参与进来，互相比赛、互相提高。



游戏编号	0070
英文名称	Famicom Wars DS
中文名称	大战争DS
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-23
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SLG

众望所归的经典SLG终于出现了。通过NDS的上下分屏，游戏的战场设定更为真实合理，在下屏显示的是地面势力，上屏则再现空中势力，玩家需协调两方面共同行动方可取得战场优势。战役模式、生存模式、自由对战模式等均健在，而在各模式中获得WP后，还可以到商店里购买新的地图进行游戏。另外本作共设置了RED STAR、BLUE MOON、YELLOW COMET、GREEN EARTH、BLACK HOLE，共5方势力，支持1-8人共同游戏，饱和的混战局面绝对令人期待。



游戏编号	0073
英文名称	Yawaraka Atama Juku
中文名称	头脑补习班
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-30
游戏容量	Mbit
游戏类型	PUZ

这是一个纯智力问答游戏，其中测试的问题主要包括五个方面：语言、记忆、分析、数字、知觉。玩家在经过全面测试后可以通过一个五角形类似能力反映框看到自己的实际能力，这是不是很有意思呢。在游戏中，题目将出现在NDS的上屏幕，玩家解答则需要用触控笔在触摸屏完成，而且大部分题目都是由图形构成，一看便可知其意，所以国内玩家也大可不必为日语苦手而烦恼。不过无论你测试的结果如何都不要太介意，因为这仅仅是个游戏。





游戏编号	0074
英文名称	Ganbare Goemon: Toukai Douchuu
中文名称	加油伍佑卫门 东海道中
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-23
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	AVG

前不久才于GBA上活跃的伍佑卫门、恵比寿丸、佐助等一干江户小子出现在NDS上丝毫不令人感到意外，不过KONAMI竟然会以512M的大容量推出就让人有点惊喜了。今次的舞台是东海道，伍佑卫门一伙被误认为是一起事件的罪犯而遭到差人的追捕，为了表明自己的清白，我们的大盗决心要将真正的犯人抓住。游戏中上屏主要显示角色间的对话、地图等，而角色的行动则在触摸屏进行，玩家需要灵活运用按键配合触控笔来操纵角色进行游戏。





格斗新闻

3S联合？!

(SEGA,SAMMY,SNKPLAYMORE)

7月9日，SEAG PRIVATE SHOW 2005 SUMMER，在该展会上除了有SEGA自己的游戏外，我们还见到了《KOFXI》和《GGXX SLASH》。这表明，SEGA正在参与多种SNKPLAYMORE和SAMMY的王牌作品的开发。

在现在街机业越来越不好做的情况下，3S的组合或许会为我们带来一些新的感觉，就说SNKPLAYMORE即将推出的这几个游戏吧，《SNK大乱斗》（7月底发售）、《侍魂 天下一剑客传》（8月发售）、《KOFXI》（10月发售），在正常情况而言，单凭SNKPLAYMORE一家的人力物力能否把三个重量级的作品都完成好确实值得人们怀疑，然而从目前我们收到的各方面情报看来，这三个作品都还是比较出色的，这其中与SEGA的参与肯定有一定关系。

期待3S后续的合作。





《KOFXI》的宣传海报上

《GGXX SLASH》的宣传海报


THE KING OF FIGHTERS XI
KOFXI
大量游戏图片欣赏
10
HITCOMBO
DREAMCANCEL
04
HITCOMBO
三名新增角色



本月的两个大型游戏展会



7月8-10日，台湾电子游戏机国际产业展（简称GTI展）在台北世贸中心举行，会展上展出了《SNK大乱斗》和《侍魂 天下一剑客传》。

7月21-23日，第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（简称CHINAJOY）上，SEGA出展，但是带来的是朝华数码代理的《梦幻之星ONLINE》和新作竞速类网游《飚车ONLINE》。不过展前传言要来的SQUARE ENIX最终并未参加会展。

在会展中，除了SONY、EA、UBISOFT等少数公司展示PCGAME和TVGAME外，其他的几乎都是网游，街机依然为空白……







PS2 KOFNEOWAVE出现大问题

7月21日，一再延期的PS2版本《KOF NEOWAVE》如期发售。游戏新增加了 5个人物，采用了全新的3D动感背景，此外新设定的角色颜色编辑功能以及网络对战功能（当然国内享受不到）也都相当出色。不过现在有很多玩家发现在部分场景中人物的动作会出现拖慢情况……



黄金指甲钳/文
cotolo/栏目编辑

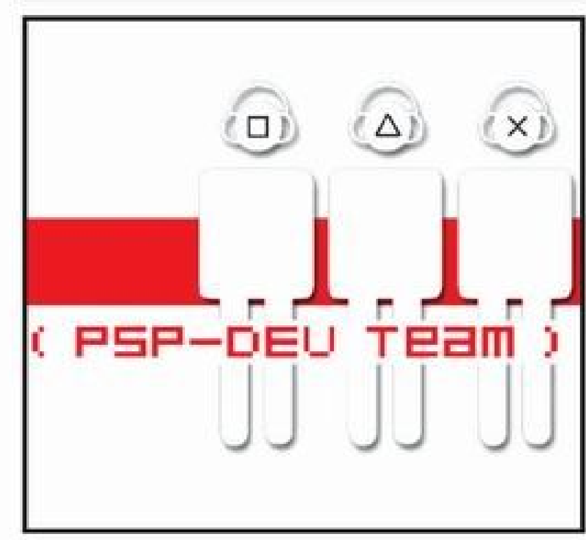


PSP破解专题 山雨欲来风满楼

前言

上期杂志的PSP模拟器大杂烩不知道大家看得过瘾吗？不过当时那些模拟器只对应1.00版的PSP，让1.50版的PSP用户干流口水。实际上在上期杂志截稿时，PSP 1.50版的Firmware已经宣告破解，只不过当时没时间去整理相关的资料罢了，既然这样，就在本期杂志给大家介绍个够吧。

PSP1.50的破解



事件的起因要追溯到一个由KillerX领导的西班牙破解小组，从PSP上的第一个模拟器开始出现（记忆中好像是GB模拟器RIN吧）的那一刻起，1.00版的PSP便出现了抢购的高峰，一个月不到，市面上1.00版的PSP已经濒临绝迹。而SONY自身也将新上市的PSP直接升级到了1.50版，以防止PSP上出现非官方授权的软件和游戏运行现象。KillerX便是在那时开始兴起了他们自发组织的PSP Hack工作，目的便是让1.50版的PSP同样能够成功运行那些HOMEBREW的软件、游戏以及模拟器。

Swaploit飞棒引导

PSP DEV

起初的破解过程比较缓慢，大约一个月过后，KillerX才在网络上放出了第一个视频录像，录像的内容便是他的1.50版PSP运行模拟器的过程，从录像上看，似乎已经与1.00版的PSP没有区别了，但实际上并非如此。6月15日，KillerX发布了第一个PSP 1.50版Firmware的破解程序，在一步一步根据说明文件执行破解程序的过程中，我们清楚地了解到这个破解软件最重要的一点就是需要两根PSP记忆棒交替操作，这样才能起到引导原1.00

版 PSP 上使用的软件的目的，而我们之前所看到的软件执行过程录像只是整个破解软件运行的后半部分。这最重要的一点也就是最要命的一点，事实上同时拥有两条记忆棒的人不在多数，而且破解软件使用过程中要求使用者在不关闭 PSP 主机电源的前提下对记忆棒进行多次交替热拔插，这便是一个考验使用者技巧和耐心的操作，虽说在换棒过程中会有一定时间内 PSP 不会对记忆棒执行任何读写操作的，但总难免忙中出错，频繁热拔插对机器硬件的磨损也是个问题。最终这第一次发布的 1.50 版破解程序也落得个郁郁寡欢的收场。





每次玩模拟器都要两根记忆棒来交替引导启动，这便是 KillerX 发布的第一版 PSP 1.50 破解软件留给人们的启发。而从中我们也可以大致看出 PSP 的 1.00 版 Firmware 与 1.50 版的区别。也许是 SONY 的 PSP 开发工具包比较自由的缘故吧，1.00 版的 PSP 在执行程序的时候并没有对文件进行严格的校验，所以许多非官方开发的游戏、软件以及模拟器都以 ELF 文件的形式跳过 PSP 主机自身的加密检测而直接运行，这便是 1.00 版 PSP 的优势所在，说得通俗点就是利用了 PSP Firmware 的安全漏洞。之后，SONY 为了防止此类情况的发生及发展会严重影响和威胁到 PSP 今后正版授权软件的销售，还有一种说法是为了防止可能出现的 PSP 系统病毒入侵，推出了 1.50 版的 Firmware。1.50 版的 Firmware 对可执行程序进行了加密检测，而且未经 SONY 授权的游戏，即便是大型游戏软件厂商利用 SONY 发布的官方开发软件包开发的游戏，也必须提交到 SONY 本部进行审核加密后方能发布。所以理论上想要攻破 PSP 硬件的加密几乎是不可能的，然而即便是升级了 1.50 版本的 Firmware，PSP 仍然存在漏洞，KillerX 的第一版 1.50 破解程序给了我们以启发：一根记忆棒执行校验程序骗过加密部分，另一根记忆棒则直接执行软件主程序部分运行游戏，这说明在 1.50 版的 PSP 当中只要想办法跳过第一次检测步骤便可以像 1.00 版一样运行其它非官方的软件和游戏了。



KXploit的出现改变了一切



时隔大约一周，6月21日的晚上，KillerX领导的破解小组和PS-DEV小组小组一同在网络上发布了第二个PSP 1.50版的破解录像（这里的PSP-DEV小组对PSP的破解也有着不小的贡献），这个录像的主角仍是KillerX的那台1.50版的PSP，与上次不同的是，这次的录像是从PSP开机开始的，整个演示操作与1.00版的PSP没有任何区别，从开机、到确认版本号、再到运行模拟器，完全一步操作完成，图中没有涉及到切换记忆棒的过程。要真说区别，那就是模拟器的图标似乎被换成了破解小组的图标。如果录像中演示的过程是真实的，那么这便意味着PSP 1.50版的破解进入到了一个新的阶段。虽说录像上显示的是运行SFC模拟器的过程，但只要熟悉1.00和1.50版PSP程序运行原理的人都很清楚，所有非官方软件、游戏和模拟器在PSP上运行的原理都是一样的，并不是说不同的模拟器需要不同的进入方式和破解程序。



在看完了这第二次录像之后，很多人把希望寄托在第二天，也就是6月22日。KillerX宣布将在第一个破解程序发布后的一周后的中午12点，准时发布这个名为KXploit的破解软件第二个版本。在6月22日的下午6点（北京时刻……），我们第一时间在网络上下载到了KXploit这个软件的0.2版，在根据说明文件中提到的步骤一步一步地执行完软件之后，我们第一次真正感受到了1.50版PSP运行模拟器的便捷和快乐。这曾经仅仅属于1.00版用户的乐趣，第一次如此亲切的被1.50版的用户所体会到。



实际上，这次第二版的破解软件正是受到了第一版的双棒

交替引导的启发，将两根记忆棒中的数据部分进行了整合。这从软件运行后生成的文件和目录就能看出，1.50 版的非官方软件和游戏的安装和启动与 1.00 版最大的不同就是：将启动部分和程序部分进行了分离，分别存放在两个目录中，先用启动部分启动程序，再转到主程序部分执行软件。这个过程在第一版的破解软件中是通过两根记忆棒交替使用来实现的，而第二版的破解软件直接将两个过程整合在了一个程序里面，运行破解软件之后便直接将两部分分离开来，分离开来的两部分通过简单的目录结构来绕过 PSP 的加密检测，并协同运作从而与 1.00 版运行效果无异。

KXploit Tool 的使用

虽然说到现在为止，1.50 版的破解软件已经非常之多，KillerX 和 PSP-DEV 弄的这个 KXploit 已经不能算是最好的，但它却有着其它软件所不能比拟的优势，所以我们还是决定在这里给大家简单介绍一下 KXploit 的使用方法及原理：



我们首先要从网络上下载 KXploit Tool 的最新版，目前最新版本是 0.3，容量大约为 4.2M。下载后将其解压到硬盘中某个目录下，有以下几个文件：

kxploittool-0.3.tar.gz	KXploit Tool 的 Linux 版本
tutorial-fr.pdf	软件的法语版使用向导
tutorial-es.pdf	软件的西班牙语版使用向导
tutorial-en.pdf	软件的英语版使用向导
KXploitTool-0.3-Setup.exe	KXploit Tool 0.3 版的 Windows 安装包







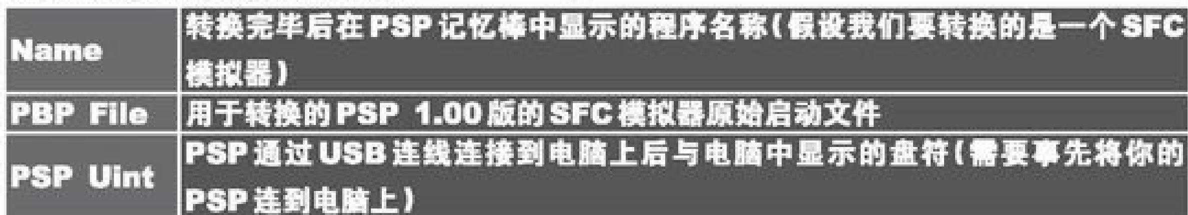


对于英文能力比较强的使用者来说，根据那个英语版使用向导的 PDF 说明文档自己完全可以将软件的安装使用过程搞定，英语不是很好的朋友就请跟在下来吧。双击 KXploitTool-0.3-Setup.exe 文件，在弹出的安装向导中点击那个向前箭头的图标，接下来便是选择软件的安装目录，设置完毕后按下那个 Instalar 键，软件便宣告安装完毕了。此时软件安装向导会让你选择是否重新启动计算机，如果不慎选到上面的重启计算机，而此时很多程序没有及时退出保存就麻烦了。



arial.ttf
bgd.dll
KXploit.exe
KXploitTool.exe
KXploitTool.ini
uninstall.exe

安装完毕后我们来到软件的目录下，打开 KXploitTool.ini 这个设置文件，将其中的 Lang=0 改为 Lang=1，否则软件的界面会是西班牙语，我们根本看不懂。修改之后保存退出，双击桌面上的软件图标就能启动了。软件的界面和使用都不算复杂，也就包含几个参数的调节，设置完毕后一转换就大功告成。我们需要设置的几项为：



Name	转换完毕后在 PSP 记忆棒中显示的程序名称（假设我们要转换的是一个 SFC 模拟器）
PBP File	用于转换的 PSP 1.00 版的 SFC 模拟器原始启动文件
PSP Uint	PSP 通过 USB 连线连接到电脑上后与电脑中显示的盘符（需要事先将你的 PSP 连到电脑上）

设置完毕后，按下 Generate Files 按键，会弹出一个文件生成完毕的对话框提示你软件已经转换完毕，这时候你的 1.50 版 PSP 就已经可以与记忆棒中运行转换过的模拟器了。其它模拟器程序的转换步骤与 SFC 模拟器类似，只是名称和 PBP 文件的位置有所改动罢了。我们断开 PSP 与电脑的连接，来到 PSP 的记忆棒游戏那块，便会看到一个有着破解小组标志的记忆棒图标，那就是转换后的用于 1.50 版的 SFC 模拟器启动程序，按下 PSP 上的圆圈键即可像 1.00 版一样启动和运行模拟器了。



有了这个软件，以后模拟器一出新版本就能很方便的从 1.00 版转换到 1.50 版了。不过我们很快注意到了，模拟器的图标被强行改成了破解小组的标志，而且所有模拟器只要经过转换就肯定会是那个图标，于是，PSP 启动程

序的图标和名称可以更改这个念头让不少人开始摸索 PSP 的 PBP 文件结构，以便于自己亲手制作适合于自己的、个性化的启动图标。

SFC
SFC%

其实只要进入 PSP 记忆棒连接电脑所在的盘符，我们就不难看出 1.50 版的模拟器在结构上与 1.00 版有什么区别。在记忆棒的 PSP\GAME\ 目录下，1.00 版的模拟器是呈单个目录放置的，也就是每个目录存放一个模拟器。而在 1.50 版的 PSP 中，模拟器必须分开来存放，一个目录存放启动文件，另一个目录存放程序核心。也就是说，在 1.50 版的 PSP 记忆棒中，一个模拟器的存放必须占据两个目录的份额。比如一个 SFC 模拟器，它在 PSP 的记忆棒中的 PSP\GAME\ 目录下，将以 SFC 和 SFC% 两个目录的形式来分开存放：

SFC 目录 — 包含模拟器的程序核心
SFC% 目录 — 包含模拟器的启动文件

一般来说包含模拟器程序核心的 EBOOT.PBP 文件容量相对较大，而包含模拟器启动文件的 EBOOT.PBP 文件容量相对较小。因为前者会随着程序的复杂而增大，而后者仅仅包含一些现使用的图像声音等信息，并不随着程序的变化而变化，可以手动控制在一个限制范围内。

目前已经有几种软件，可以将 PSP 那些非官方软件的启动文件（也就是 EBOOT.PBP 文件）的结构进行合理的拆分。在这里我们给大家介绍两个比较常用的软件，借此来了解一下 EBOOT.PBP 的文件结构。

PBP Unpacker 的使用

首先要给大家介绍的是 PBP Unpacker 这个软件，这个软件出现得比较早，是早期能够比较系统地分析 EBOOT.PBP 文件的软件之一，加上其界面友好便于操作，很多人都采用它来制作 1.50 版的启动文件而不是上面的 KXploit Tool。我们都知道 KXploit Tool 虽然方便，但是其在生成的启动文件中会强行加入自己的图标信息，且不说那个图标好不好看，所有的软件转换出来都是一个样子，看上去总觉得有点单调。PBP Unpacker 的最大作用就是可以分析 PBP 文件内部的信息，我们要做的就是把那个带有 % 标志的目录中的图标信息还原成原模拟器图标，替换掉一成不变的 KXploit 小组图标。



将PBP Unpacker软件安装到电脑上，之后点击桌面上的软件的图标打开软件的主界面，之后明确并按照以下几个步骤制作之后便水到渠成：

第一步：分解（从原始发布的模拟器PBP文件中导出所有用于重组的信息）



我们用PBP Unpacker上的Open键打开从网上下载的SFC模拟器SNES的EBOOT.PBP文件（注意是下载的原始文件而不是破解过的文件），会看到文件中包含三个部分：



PARAM.SFO	包含模拟器的版本、作者、区域等基本信息
ICON0.PNG	包含模拟器的启动显示图片元素
DATA.PSP	模拟器的程序核心部分

选中这三个文件之后，点击软件上方的Extract图标，导出到某个目录下，至此模拟器的结构元素都导出完毕。

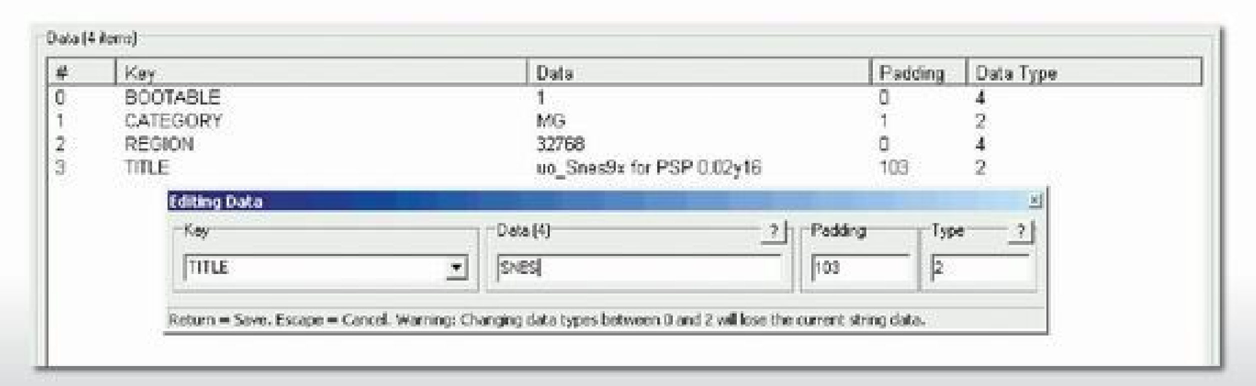
第二步：编辑（修改结构元素并）



PARAM.SFO文件的修改

点击Open图标，用软件打开导出后的PARAM.SFO文件，会看到一些熟悉的信息。没错，这就是在记忆棒中用于显示程序基本信息的所有参数。一个完备的SFO文件具备十多项参数信息，然而我们要做的仅仅是将这些参数中比较重要的部分略加修改，有利于我们更好对软件的信息有个直观了解就是了，而且在模拟器版本更新之后重组的启动部分也基本不用每次都修改。

我们可以看到PARAM.SFO文件中包含四项参数，实际上我们并不需要理会TITLE之外的其它参数，因为那些都是不会随着模拟器的更新变动的，本着这个原则就把TITLE那项改为SNES9X就行了，而不需要每次更新都更改版本号。修改的方法就是双击某行打开详细分栏，修改完毕后保存为原文件就行了。





File Name: D:\Emulator\Handheld\PSP\PSEP\ms0\PS
File Type: PBP
File Version: 0
File Size: 1727409 bytes (1.65 MB)

ICON0.PNG 文件的修改

模拟器的 ICON0.PNG 文件用于在记忆棒中显示程序的缩略图，我们也可以手动进行修改，如果你觉得原来的图标不好看的话还可以自己用软件编辑制作一个更好的，最后存为 144x80 的 24 位色同名 PNG 文件就行。

第三步：重组（将之前修改的部分组合出用于 1.50 版启动的部分）



以上两项修改完毕之后，便可以开始重组用于 1.50 版启动的 EBOOT.PBP 文件了。点击软件上方的 New，会弹出制作一个新的 PBP 文件的选项框，这里列出了一个 1.50 版的 PSP 自制软件启动文件所具备的各项参数列表：

PARAM.SFO	软件的索引描述信息文件
ICON0.PNG	于记忆棒中显示的软件预览小图标（144x80 分辨率的 24 位色 PNG）
ICON1.PMF	于记忆棒中显示的软件预览影像文件（SONY 专用的 PMF 影像文件格式）
PIC0.PNG	覆盖在第一图层的图片
PIC1.PNG	覆盖在最底层的软件背景图片（480x272 辨率的 24 位色 PNG）
SND0.AT3	当选中软件的时候播放的声音文件（需要用到专用的 AT3 声音解码）
DATA.PSP	软件的程序核心部分
DATA.PSAR	软件的其它数据部分

然而需要制作一个简单的 1.50 版软件启动程序，并不需要将以上元素全部凑齐，只需要将 PARAM.SFO 和 ICON0.PNG 两个文件调入就可以了（如果你打算做得更加有个性更加绚丽也不是问题，将上述各项分别按照要求来填满就是了）。点击每个选项后面的浏览按键导入选择刚才导出并修改完毕的文件。接下来把 PSP 连接到电脑，点击软件上的 Save 图标，将该文件保存到记忆棒的 PSP\GAME\ 下的 SFC% 目录下，这样用于 1.50 版的 PSP 软件启动部分便宣告重组完毕。

第四步：合并（导出用于 1.50 版的模拟器主程序部分）

看到这里大家可能已经明白，DATA.PSP 就是在 1.50 版下运行的模拟器程序核心部分，模拟器在 1.50 版的 PSP 中启动，首先是启动含有 % 标记的目录中的启动文件，因为其中并没有程序信息所以骗过了硬件的加密检测系统。我们将这个文件直接拷贝到记忆棒的 PSP\GAME\ 下的 SNES9X 目录下，并改名为 EBOOT.PBP。这样在 PSP 启动了含有 % 标记的目录中的启动文件之后，便会自动跳到程序核心所在的目录，启动这个更名后的主程序，这便是 1.50 版的软件基本运行原理。

反过来考虑，如果有了两个目录中的 1.50 版的结构元素，我们同样可以组合出 1.00 版的启动文件，这具体的步骤我们就不说了，大家可以详细看看第三步中的叙述自己摸索出答案。

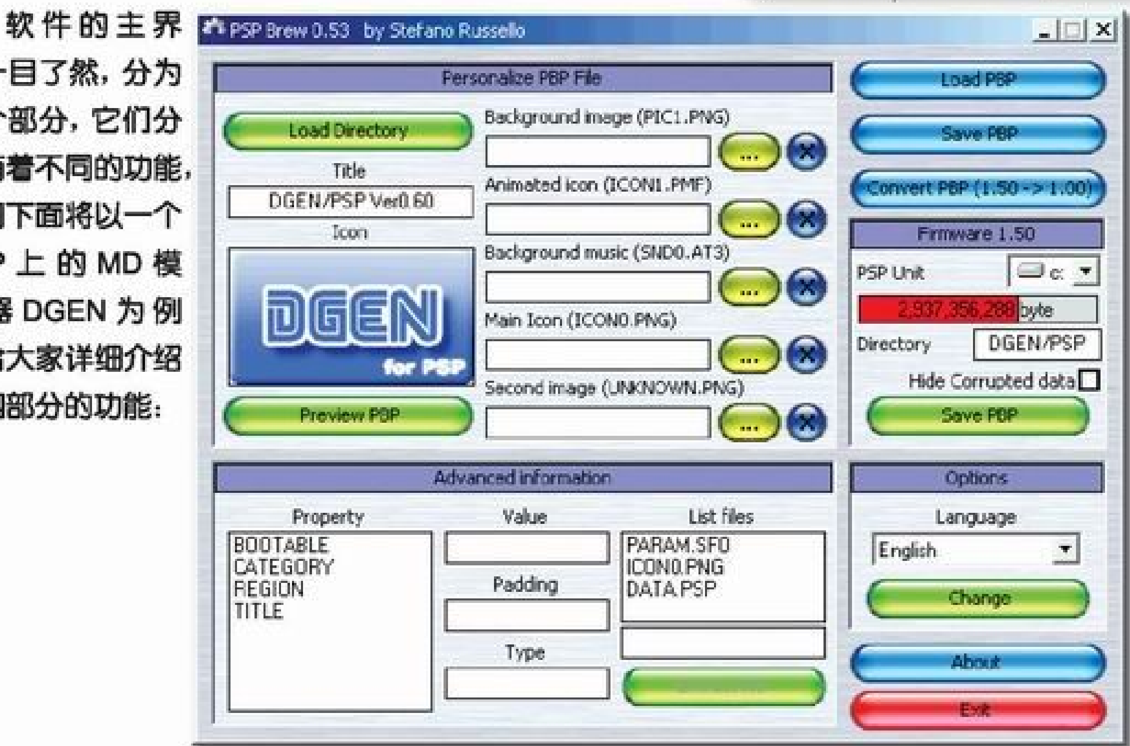
PSP Brew 的使用

如果说 PBP Unpacker 的使用还让你觉得复杂的话，那么就请试试接下来这款 PSP Brew，这款由西班牙开发小组制作的软件将 1.00 和 1.50 版之间的软件转换做到了简单易用而不失深度，可以说是目前最好的转换软件之一。



软件目前最新版本为 0.53 版，使用之前需要硬性安装到电脑中，双击安装文件之后会弹出个语言选择窗口，我们选择默认的英语即可。之后一路下一步，选择好安装路径很快便能安装完成。安装完成后勾上 Launch PSP Brew 便能够在安装完毕后直接启动软件。

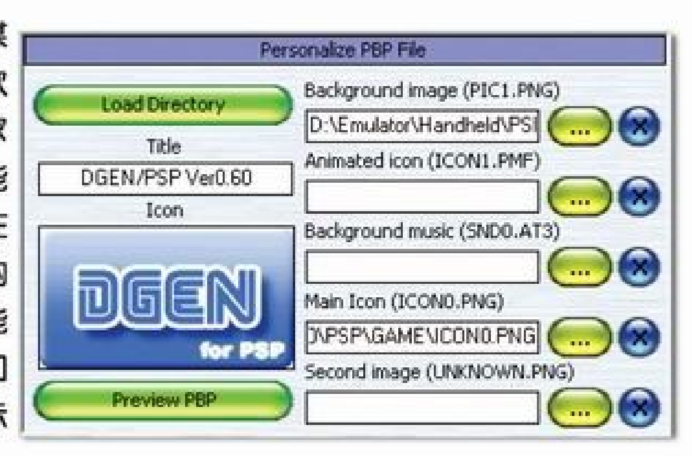
软件的主界面一目了然，分为四个部分，它们分别有着不同的功能，我们下面将以一个PSP上的MD模拟器DGEN为例来给大家详细介绍这四部分的功能：





左上部分（用户自定义启动文件部分）

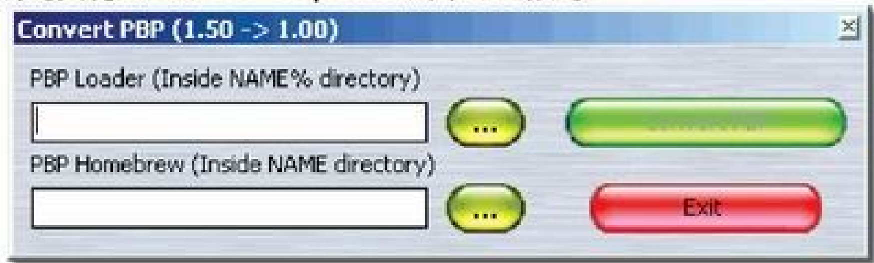
这里我们可以定制软件的各项多媒体启动信息，就如同PBP Unpacker软件的重组一样（具体各部分的功能大家可以参考上文）。Load Directory的功能是直接指定一个目录，如果该目录中存在可以用于启动文件的图片及声音信息的话就将直接调入。Preview PBP的功能是启动一个虚拟的PSP运行画面，我们可以看到当前的启动文件在PSP中显示的样子。



右上部分（1.00、1.50 版本转换部分）



这里便是软件使用得最多的部分，1.00、1.50 版的软件都可以在这里通过一个按键轻易实现转换。连 1.50 到 1.00 版本的转换都能轻易的实现，这是 PBP Unpacker 所不可比拟的。



1.00 转换为 1.50 的话，我们首先要做的便是点击 Load PBP 按键，载入原 1.00 版的启动文件 EBOOT.PBP。然后将 PSP 通过 USB 连接到电脑上，在 PSP Unit 那里选对你的 PSP 所在盘符，在 Directory 那里输入你想定义的模拟器目录名称，按下 Save PBP 按键，就能够自动在 PSP 记忆棒中新建模拟器目录，以及将 1.00 版启动文件自动分解并分开存放于 1.50 版专用的指定目录下。

1.50 合并为 1.00 也很简单，这里有个专门的 Convert PBP(1.50 ->1.00) 的按键，按下之后会弹出一个合并窗口，将用于合并的启动部分和程序部分调入，按下 Convert PBP 按键就能够保存转换后的 1.00 版启动文件了。至于那条红线，显示的是当前盘符的空间使用量，对于大多数人来说意义不大，好看而已。



左下部分（具体信息描述部分）

这里便是软件的各项参数和文件相关信息，我们也可以方便地利用 Extract file 按键将文件导出来自己编辑，具体的步骤就不再详细介绍了。



右下部分（软件版权信息部分）



这里几个按键实际上没多少用处，最上面的语言更改栏我们基本不会去动，About 是软件的说明，Exit 则是退出软件。



后记

至此，PSP 1.50 的破解基本就告一段落了，拥有 1.00 和 1.50 版的 PSP 主机的朋友可以抱着手里一大堆免费的东东玩个够了，而且各式各样依靠 EBOOT.PBP 文件来启动的软件、游戏以及模拟器还在每日以疯狂的速度增加，我们需要做的只是等待。笔者的一位好友便由于没有耐心，在 1.00 版成功运行模拟器而 1.50 版破解却没有进展的时候，破罐子破摔将机器升级到了 1.51、1.52 版，现在看到 1.50 版的同仁如此开心，只能苦于自己的运气竟如此之差……

Anyway，PSP 1.50 版的破解不仅仅是 Homebrew 阵线的成功给我们带来了更多优秀的非官方软件和游戏，为自由软件开发爱好者提供了良好的环境，更让 PSP 的文件结构和框架无任何秘密的被人们所知晓。一般人也可以应用自己所掌握的一些基本文字图像多媒体编辑能力，亲手制作一些个性化的图标之类的东东用于美化自己的 PSP。不过即便如此，PSP 的硬件还不能说是 100% 被破解，这其中有着太多不确定的东西，只能说 SONY 对 PSP 的防线设置得太低，补救手段也不够精明，才导致了如今这个局面。以下是两点在 PSP 破解过程中我们所了解到的不确定因素。

1. 关于自己制作 EBOOT.PBP 启动文件

有了以上两个软件，我们不难做出一个像样的 EBOOT.PBP 启动文件，一些图片、声音的素材都可以从游戏的存盘文件目录中找到，但如果想用其它的图像声音素材来替换其中的元素，AT3 解码的声音文件需要花上一番功夫（需要找到一个非常稀有的 SONY 方面的音乐软件 Sound Forge），PMF 格式的动画则至今没有任何办法自己制作（SONY 为了防止 PSP 的电影播放功能被破解而做的防范措施），而且至今没有人能够做出可以在 PSP 上全屏播放的 MP4 视频文件，否则 PSP 的 UMD 电影也卖不动了……

2. 关于 1.50 版中破损文件架的隐藏

在使用 PSP Brew 的时候大家有没有注意到一个选项叫做 Hide Corrupted data，这实际上是最近讨论得十分热烈的，关于如何隐藏 1.50 版多余的目录造成显示在 PSP 中的破损文件夹的问题。实际上早在 1.50 版最先破解，KXploit Tool 开始当道的时候这个问题便被提上了议程，但至今仍没有一个确切的解决方案，目前较为流行的一种方法便是对目录改名：将原本显示破损图标的目录改为最后带有很多空格的名称，这样 PSP 的系统就会由于无法识别长文件名而不去显示这些目录，这样的话，用于启动的目录便需要加上一个 -% 作为结尾标志。有些软件在经过这样的目录改名方法处理之后确实能够起到隐藏破损目录的作用，但游戏软件却会出现程序运行出错、无法保存相关信息的问题，所以这里 PSP Brew 将这项功能整合在了转换部分，用不用就看各人的了。

实际上如果你不是唯美主义的执着崇拜者，大可以不必去在乎那些破损目录，把有用的目录放在上方，破损目录排列在下方就行了。具体如何做呢？其实也不难，首先我们要知道 PSP 中文件图标的排列是按照目录创建的时间来定的，目录创建的时间越靠后，那么这个目录在 PSP 记忆棒中显示的图标就会越靠上排列。依据这个原理，我们只需要把那些用于显示和启动的目录（也就是后面带有 % 标志的目录）从记忆棒中拷贝出来，再更改系统的时钟，尽量改到之后几年，然后在系统时钟更改的状态下将这些目录拷贝回记忆棒原来的目录中，这样这些目录就会被认为是之后创建的了，那些破损的目录就自然被排列到最下面去了。

黄金指甲剪 /文
cotolo /栏目编辑



PSP破解专题·续
属于Loader的七月

前言

1.50 破解的风波随着 6 月炎热的天气渐渐远去，然而 PSP 上的破解热浪似乎并未冷却，接下来的 7 月是属于 PSP UMD 光盘游戏破解的黄金月份。在这短短的一个月时间内，各种 PSP 游戏破解的消息满天飞，每天将大量时间花在收集这些最新的破解工具、测试破解的游戏，以及在网络上发表、阅读相关的破解心得文章，成为了许多人每天上网的固定流程。



UMD Loader，这个在 2005 年 7 月开始悄然兴起的流行名词，如今已经被众多 PSP 使用者挂在嘴边。就如同当年 PS2 的 HDLoader 刚刚兴起的时候，很多人对那个当时声称用网卡接普通 IDE 硬盘的做法颇有微词，而之后随着时间的推移，HDLoader 的成功直接导致 PS2 网卡的热销脱销，直接说明了 Loader 的强大。PSP 的 UMD Loader 刚开始的情况显得比较微妙，早在今年 5 月，网络上就开始流传出一段直接在记忆棒中运行 UMD 游戏镜像的录像，只不过当时并没有引起太多人的注意。

第一个Loader音乐方块



直到 6 月 28 日，一个名为 UMDBOOT 的软件出现在网络上，这是由 PS2DEV 下属的破解小组成员 Bried 开发的一个软件，它能够模拟 UMD 在记忆棒中启动的状况，但并不能运行游戏，不过当时很多人已经感觉到了即将到来的第二波 PSP 破解风暴，那便是对 PSP 的 UMD 游戏在记忆棒中实现引导的理论进行实践和验证。

历史上第一个 PSP 的 UMD Loader 出现在 2005 年的 7 月 1 日，一个叫做 Xecuter 的小组放出了世界上第一个能够在记忆棒上面运行 UMD 游戏的 Loader，能够运行的游戏叫做《Lumines》，是一个方块类的游戏，我们习惯将其叫做音乐方块。最初的这个 Loader 有着比较多的限制，比如需要一张



UMD 光盘放在光驱里引导、游戏运行没有声音、需要将修改过的游戏启动文件 BOOT.BIN 替换掉原同名文件等等，但当时这一消息对 PSP 的破解所起到的影响可是空前的。

Xecuter 的音乐方块 Loader 给了不少破解小组以灵感，当我们用 16 进制的阅读软件打开那个替换掉的 Lumines 的 UMD 启动文件 BOOT.BIN 的时候，与原来的启动文件相对比，我们发现一个最大的不同就在于，原来指向 UMD 的文件被改为了指向记忆棒中（源文件中的路径是用 disc0 来表示的，修改之后改为了使用 fatms0 来表示），也就是说利用记忆棒中的路径来取代原来指向 UMD 光盘中的路径，使得 PSP 直接在记忆棒中读取游戏数据，而跳过了光盘。

```
00081d80h: 68 65 61 70 00 00 00 00 66 61 74 6D 73 30 3A 2F ; heap....fatms0:/
00081d90h: 50 53 50 5F 4C 55 4D 49 2F 55 53 52 44 49 52 00 ; PSP_LUMI/USRDIR.
```

但是并不是所有游戏都能使用这个方法来实现记忆棒直接启动的，disc0 改为了 fatms 是没问题，但一些游戏的启动文件在修改前后容量差太多的话是不能正常启动的（会造成地址越界），而且需要改哪些文件的路径才能实现记忆棒引导，也是值得探讨的问题。真正把 UMD Loader 推向高峰的是一个叫做 WAB 的小组。7 月 2 日，WAB 小组放出了第一个支持声音的音乐方块 Loader，由 WAB 小组修改过的启动文件，并不单单可以实现记忆棒引导、支持了游戏的声音，更是去掉了本来需要用来引导的游戏启动的 UMD 光盘（虽说任意 UMD 光盘都能引导，包括 DEMO 测试盘、电影光盘等等，但就是有人没有 UMD 光盘……）。WAB 的出现再一次掀起了 PSP 破解的风暴，并且之后的 PSP UMD Loader 破解事件大部分都与 WAB 扯上了关系。



接下来的两天，《泡泡龙》、《水银》等游戏的 UMD 引导 Loader 开始出现，甚至连刚刚上市没多久的《《机密武装》》也能够被 Loader 方便地启动。这些 Loader 都是在 WAB 的音乐方块 Loader 的基础上修改得来，而且它们都采用了使用特定的 UMD 光盘来引导，以实现游戏在记忆棒中启动的方式。但蹊跷的是，并不是每个游戏都能用任意的 UMD 光盘引导，而是要指定的某个游戏来引导，比如说《水银》就必须由《山脊赛车》的 UMD 光盘引导，而《山脊赛车》的 UMD 光盘却不能引导《泡泡龙》。雄心勃勃的 WAB 小组更是放出话来，要在 7 月 4 日放出 WAB 的 Loader 最新 3.0 版，实现直接从记忆棒中读取 ISO 的方式，要让 7 月 4 日成为历史上的独立日。这番言论立即引起了人们无

限遐想，如果真能兑现的话，那这将是一个比 PS2 的 HDLoader 更具吸引力和影响力的东西。



不过免费的大餐并没有如期而至，WAB 的一番豪言壮语也并没有在独立日兑现，也许是 Lamer 的骚扰让 WAB 小组的进度变得缓慢，渐渐的，WAB 3.0 的消息成了每天人们调侃的传闻。不过通过对这些现有 Loader 的内部观察，我们算是得出了第一份初步的 Loader 读取方式小结。





PRX 文件的读取才是 Loader 需要突破的关键



音乐方块的 Loader 给我们展示了将 UMD 光盘中的文件重新定向的绝妙之处，但为何还会出现众多游戏无法用 Loader 的现象呢？这便是 module 的读取在作怪，module 就是模块，里面装载着游戏的硬件信息以及一些重要的游戏资料，PSP 在游戏启动或者中途切换屏幕读盘的时候，便是将这些模块预先装载入内存以便加快游戏读取速度的时候。考虑到 PSP 机器的系统经常升级，很可能会出现新版本的 PSP 主机无法正确的兼容老游戏模块的问题，PSP 游戏的模块是目前必须从 UMD 原始光盘中读取的。

而这些模块一般都以 PRX 为后缀的文件形式存在，使用 UMD 光盘来引导某个游戏在记忆棒中启动，实际上就是将被引导游戏的启动文件略加修改，让那些需要载入的模块从用于引导的 UMD 光盘中读取。所以可以这么说，只要被引导的游戏启动所需的模块存在于用于引导的 UMD 游戏光盘中，那么只需要修改被引导游戏 ISO 中的 BOOT.BIN 启动文件，将其中的 PRX 文件路径指向用于引导的 UMD 游戏光盘中同名的 PRX 文件就行了。

以《泡泡龙》的 BOOT.BIN 为例

里面有这两句话：

disc0:/PSP_GAME/USRDIR/module/libatrac3plus.prx

disc0:/PSP_GAME/USRDIR/kmodule/audiocodec.prx

这个游戏最早是使用《反重力赛车》UMD 来引导的，是因为那个游戏中正好有这两个 PRX 文件，所以我们就将《泡泡龙》的 BOOT.BIN 中这两句话改成：

disc0:/PSP_GAME/USRDIR/PRX/libatrac3plus.prx

disc0:/PSP_GAME/USRDIR/PRX/audiocodec.prx

也就是直接将这两个模块的路径指向了《反重力赛车》的 UMD 光盘中，从而实现了 UMD 光盘和记忆棒协同运行游戏的状态（UMD 负责载入模块，记忆棒负责读取其它文件资源）。



由此我们还可以得出，想要用某某 UMD 光盘引导某某游戏的 ISO 在记忆棒中运行，关键是看两者的 PRX 文件结构：如果想引导某个游戏，首先用于引导的 UMD 光盘中必须有和这个游戏相同的 PRX 文件，接着就是将需要引导的游戏的启动文件中的 PRX 路径定向到用于引导的 UMD 光盘中的路径。同时由于 UMD 光盘中的 PRX 文件路径是无法更改的，所以作为引导盘的 UMD 中的 PRX 路径长度应该不能大于被引导游戏的 PRX 路径长度（小于的话修改完路径可以用空白字节填充，大于的话就会造成修改后文件容量增大而无法启动）。鉴于以上的结论，通过自己观察和对比来制作某个游戏用于某个 UMD 的启动 Loader 是可行的，但这其中过多的局限性和繁琐的修改测试过程想必会令人感到头痛无比。

然而我们不禁会问，《Lumines》为什么可以不需要 UMD 就能够启动呢？因为音乐方块

里面的模块文件只有四个：pspnet.prx、pspnet_adhoc.prx、pspnet_adhoc_matching.prx 和 pspnet_adhocclt.prx，这些都是利用 WIFI 联机对战的的模块文件，并不涉及单机游戏过程，所以即使不载入也不会影响单人游戏，不过无盘启动不能联机玩就是了。

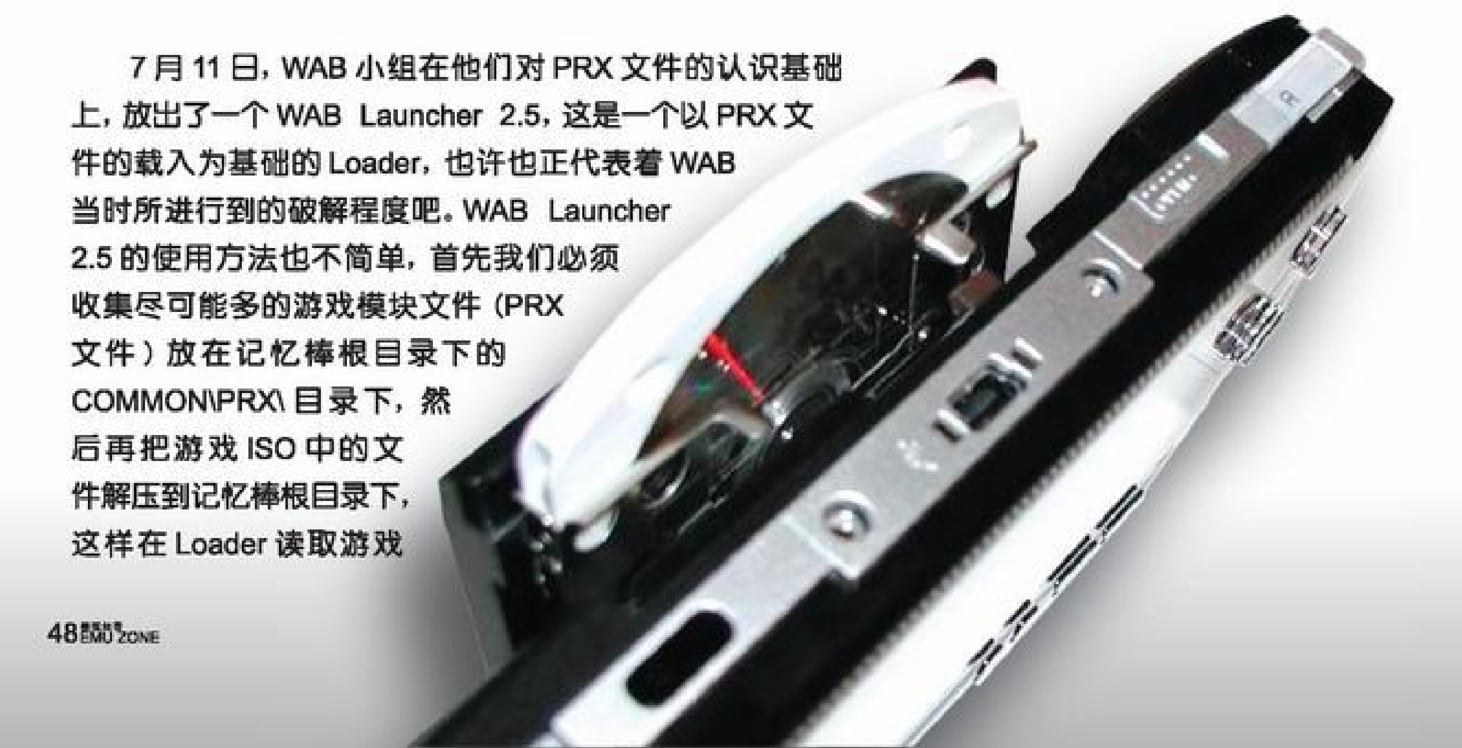


WAB Launcher 的 3.0 渐渐被人们所遗忘，对 Loader、PRX 的研究还在继续。各式各样的特定 UMD 引导 Loader（引导和被引导的游戏 PRX 文件可以替换）、无盘引导 Loader（去掉对游戏影响不大的 PRX 文件）、任意 UMD 引导 Loader（被引导游戏的 PRX 几乎所有 UMD 都包括并且能够替换）开始层出不穷，不过一直没有明显的突破。直到 7 月 10 日，WAB 和 PSP-DEV 联手放出的一个《NBA2K5》的 Loader，才让 UMD Loader 的现状有所改变。这个 Loader 首次实现了游戏《NBA2K5》的无盘引导，并且还支持了声音，这个游戏在之前已经确定有声音方面的 PRX 文件需要从其它的 UMD 光盘中调入才能实现正常的引导，但这次 WAB 和 PSP-DEV 是怎样做到无盘引导的呢？



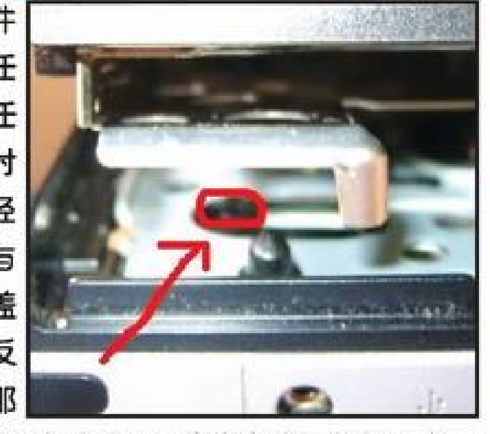
在通过查看《NBA2K5》的 Loader 文件，我们发现 Loader 文件中载入了 AC3codec、Videocodec、Sc_sascore 三个和游戏相关的 PRX，其它关于网络对战的 PRX 文件则完全没有载入。但这些 PRX 的指向却不是 UMD 光盘而是记忆棒，是什么原因让原先只能从 UMD 光盘读取的 PRX 模块可以从记忆棒中载入呢？再仔细对比我们会发现 BOOT.BIN 启动文件中有一段代码被替换成了空白字节，我们猜测这可能就是 UMD 检测部分代码，替换成空白字节之后 UMD 光盘检测这个步骤就被省略了，而如果游戏中需要检测和载入 PRX 文件的时候，便直接从记忆棒中读取。根据 WAB 和 PSP-DEV 的这次更新，更多的游戏实现了无盘引导。关键的部分就是那段空白代码的替换，在 BOOT.BIN 之中寻找那些代表着 UMD 检测的 16 进制字符确实需要花不少精力，不过 UMD Loader 的进展算是又向前迈进了一步。

7 月 11 日，WAB 小组在他们对 PRX 文件的认识基础上，放出了一个 WAB Launcher 2.5，这是一个以 PRX 文件的载入为基础的 Loader，也许也正代表着 WAB 当时所进行到的破解程度吧。WAB Launcher 2.5 的使用方法也不简单，首先我们必须收集尽可能多的游戏模块文件（PRX 文件）放在记忆棒根目录下的 COMMON\PRX\ 目录下，然后再把游戏 ISO 中的文件解压到记忆棒根目录下，这样在 Loader 读取游戏



的时候会预先于 COMMON\PRX\ 目录中载入该游戏所需的模块文件，接着再启动游戏。除此之外，WAB Launcher 为了针对各种游戏启动文件修改的不同方法，采用了两种对游戏打补丁的启动方式，在启动的时候按下圆圈和交叉键，会采用不同的补丁形式来启动游戏，不过一旦某种补丁方式启动游戏失败，则必须手动到游戏目录下删除已经打过补丁的文件，才能测试另外一种补丁方式。WAB 这次的更新给我们指出了一条 PRX 载入的引导途径，不过缺点也同样明显，那就是 PRX 收集的困难，以及众多 PRX 文件混杂在一起容易混乱也不好管理。

从UMD引导到无盘引导



就在 WAB Launcher 2.5 放出之后，还发生了一件非常有趣的事情，那就是有人正好发现了一个可以让任意 UMD 引导的游戏实现无盘引导的方法。一些放入任意 UMD 光盘就能引导的游戏，实际上只是需要启动的时候检测一下光驱中是否有碟这个步骤而已，如果你曾经摆弄过 PS 这台主机，你可以发现其中的激光头构造与 PSP 的有多少相似。在打开 PS 游戏主机的时候，只要盖上游戏主机的光驱盖，激光头就会打出光并通过激光的反射来判断光驱中是否有光盘。而我们也可以通过按下那个光驱盖的按钮，来骗过 PS 主机，让激光头在启动的时候射出激光，这类方法一般都是电玩店老板修理古旧的 PS 主机光头的时候测试激光头似否还可用所要用到的常用方法。那些需要任意 UMD 光盘引导的游戏，如果没有光盘在 PSP 光驱中，就会在读取的途中停留在启动时的 Loading 画面，而这时候只要打开 PSP 的光驱盖，按下里面的一个小小的黑色按钮，让 PSP 误认为 UMD 光盘已经放入，激光头射出激光，那么 UMD 的检测就会通过，游戏也能够正常启动了。这一方法需要触动本来就不具备很大空间的 PSP 光驱内部，未免有一定难度，对于非 DIY 狂热爱好者以及动手能力不是很强的人一般来说都不会频繁去尝试，但不可否认的是对于一些需要任意 UMD 引导的游戏而手头又没有任何 UMD 光盘的人，这确实是一套行之有效的解决方案。

WAB Launcher 2.5 之后，WAB 小组又在一天之内推出了两个修正版 WAB Launcher 2.5a 和 WAB Launcher 2.5b，修正了一些游戏的兼容性问题。然而一向喜欢热闹的 WAB 小组在 WAB



Launcher 2.5放出的第二天便开始闹情绪了，原因是一向与WAB关系友好的PSP-DEV小组有人擅自泄露了WAB Launcher 2.5b的源代码，导致一个修改版本的MSLoader出现在网络上。这个MSLoader便是在WAB Launcher 2.5b的源代码基础上修改的，通过简单的修改支持了多游戏的启动（WAB的东西虽然技术含量高但在人性化和软件界面上一向不足）。WAB随即宣布暂停手头上所有的Loader的开发工作，花两个星期进行内部修整工作。这场小小的闹剧最终由PSP-DEV主动道歉而平息，不过修改版的MSLoader却一直更新得很勤快，如今已经更新到2.5f版，加入了大量的附加功能：

- 两种方式的启动文件打补丁
- 支持222MHZ和333MHZ频率下的运作
- 支持WIFI无限联机对战
- 支持USB连接互相传输游戏

即便如此这个WAB的修改版Loader也只是在2.5版的基础上略微修正了一些程序的细微不足，Loader的核心并没有太多的改变，看来在WAB Launcher 3.0出现之前，WAB是不会有太大的动作了。

各种Loader层出不穷





7月19日，一个名不见经传的破解小组FPL放出了一个从没听说过的UMD Loader，这个Loader叫做PSPX，目前1.0的Beta版只支持1.50版的PSP。该Loader采用的也是将模块文件直接从记忆棒中读取的方式，直接免除了UMD的检测从记忆棒中启动和运行游戏。采用修改过的游戏启动文件、以及用于多游戏启动选择的Loader配置文件，这些在当时已经不是什么新鲜的东西了，其最大的意义实际上在于实现了《《机密武装》》这个游戏的无盘引导。这是在UMD Loader出现之后这么久，《《机密武装》》这个很多人期待的游戏第一次能够不需要特定UMD



就能够直接从记忆棒中启动运行。而PSPX支持的另外两个游戏《音乐方块》和《世界巡回足球》（这个Loader目前就支持三个游戏）也不是什么新鲜游戏了，所以PSPX的出现只是带来了《机密武装》无盘引导这个惊喜。

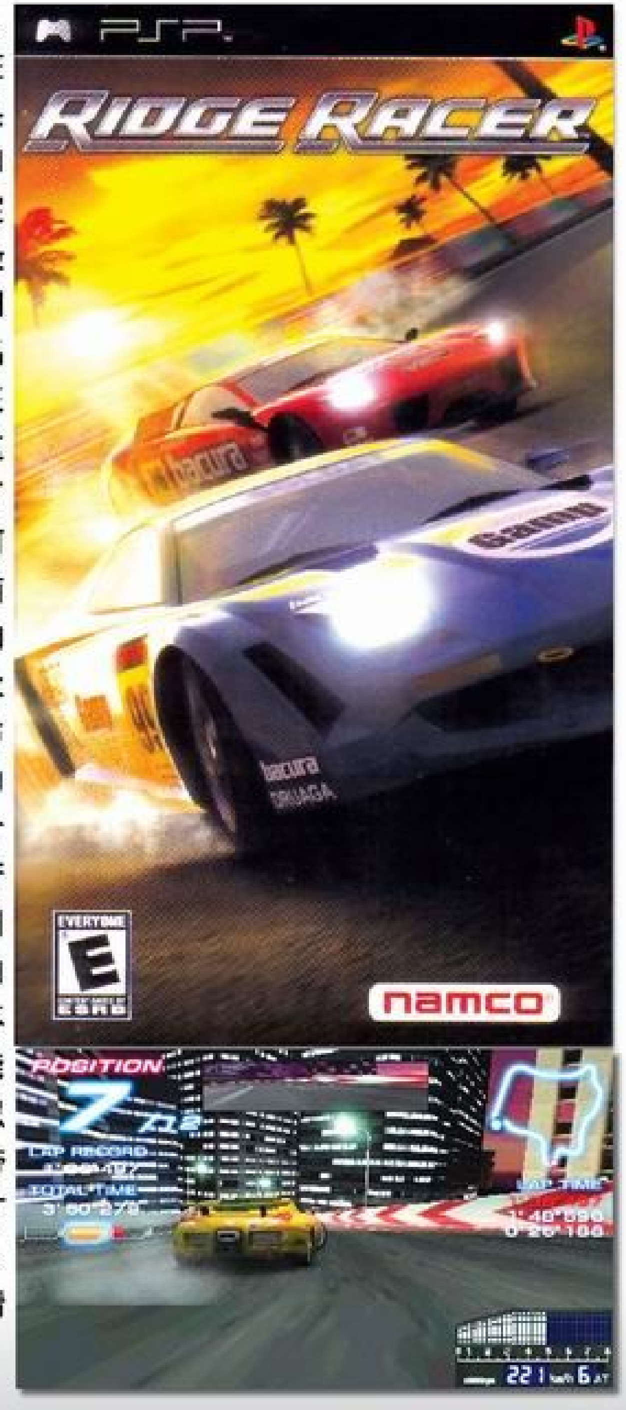
最强的铁钩船长

本月最杰出的UMD Loader出现在7月20日，一个名为HOOK的Loader出现在MaxConsole站点上。这个Loader最具特色的两点在于：

1. 能够呼叫任何API虚拟操作从显示屏上输出信息；

2.UMD虚拟光驱的内置是PSP的核心和游戏的模块都从记忆棒中读取。

尤其是第二点UMD虚拟光驱的内置，这让更多的游戏得以在记忆棒中运行。在HOOK的第一个0.10版本中，《三国志5》头一次能够被无盘引导了，而另一个KONAMI的杰出游戏《麻将格斗俱乐部》也脱离了指定UMD光盘引导的局限，实现了无盘启动。最为难能可贵的是，在HOOK的游戏兼容列表中列出的几乎都是PSP上一些大作的名字，这表示HOOK所瞄准的对象应该是像《三国无双》、《山脊赛车》、《合金装备ACID》这类游戏的引导。这对于很多人无疑是带来了更大的期盼，因为这些游戏至今都没有任何一个Loader能够对它们起作用，目前所有的Loader都是一些容量较小、知名度较低的小品级游戏的引导程序，像《三国无双》、《永恒传说》、《大众高尔夫》这类大作一直都与Loader无缘。HOOK所表现的真正影响力出现在7月25日，HOOKBOOT的第二个公众版本0.90对外公开，这个版本的更新直接为我们带来了两个重量级游戏的无盘引导：《山脊赛车》和《水银》。前者的期待度自然不用多说，后者虽然说之前能够引导，不过也只能用《山脊赛车》的正版碟来引导才能玩。HOOKBOOT 0.90的出现攻破了长久以来Loader阵营中的两块磐石，同时给我们带来了无线的期盼和遐想。然而HOOKBOOT 0.90所带来的还不单单是这两个游戏的惊喜，而是从这两个游戏的无盘引导之间我们所看到的希望。



1 对模块文件打补丁



对《山脊赛车》和《水银》的无盘引导，实际上是通过对游戏的固有模块文件打补丁实现的，这一举打破了之前的Loader无法对模块文件下手的局限性。只不过就目前而言，只能对单独的模块打补丁，像《三国无双》这类具有子模块的游戏，还没有找到解决办法。

2 支持三种方式的文件补丁

在一些Loader中（比如WAB的Loader），可以通过启动的时候按不同的键来实现两种对文件打补丁的方式，这次的HOOKBOOT 0.90则直接将三种打补丁的方式用三个具有代表性的游戏来分类：《山脊赛车》、《泡泡龙》和《南梦宫名作剧场》，至于某个游戏适合哪种方式的补丁形式，则要靠使用者自己去尝试。

3 INI文件采用

INI文件的使用一般在一些模拟器和绿色软件中才会用到，HOOKBOOT 0.90采用INI文件是用来保存多游戏启动的设置信息的，我们可以方面的通过修改INI文件中的一些配置信息来对游戏的Loader参数进行修改。



相信接下来这段时间大部分人都会将手头的ISO转化为HOOKBOOT引导的方式吧，下面就给大家详细讲解以下这个HOOKBOOT 0.90的使用方法：下载回来的Loader压缩包是将Loader启动文件和游戏目录分开的，我们可以看到一个Loader目录和三个游戏目录，这与我们以前所下载的Loader结构有很大的不同。先别管那么多，跟着笔者一步一步来吧。

安装游戏

以《泡泡龙》这个游戏为例，我们首先将压缩包中的PBOBBLE目录拖到记忆棒的PSP\GAME\目录下，接下来将《泡泡龙》ISO中的游戏内容解压到PBOBBLE的UMD0目录下，游戏的安装就宣告完成了。

安装Loader

Loader的安装实际上就是我们所熟悉的1.50还是1.00版本的转换问题，如果是1.50

版的PSP，则可以通过Loader目录中（HOOKBOOT目录）自带的转换程序将目录中的EBOOT.PBP启动文件从1.00转换为1.50，也可以用现在比较流行的软件PSP Brew来手动转换，而1.00版的用户则直接将压缩包中Loader目录下的启动文件EBOOT.PBP拷贝至PBOBBLE目录中即可。

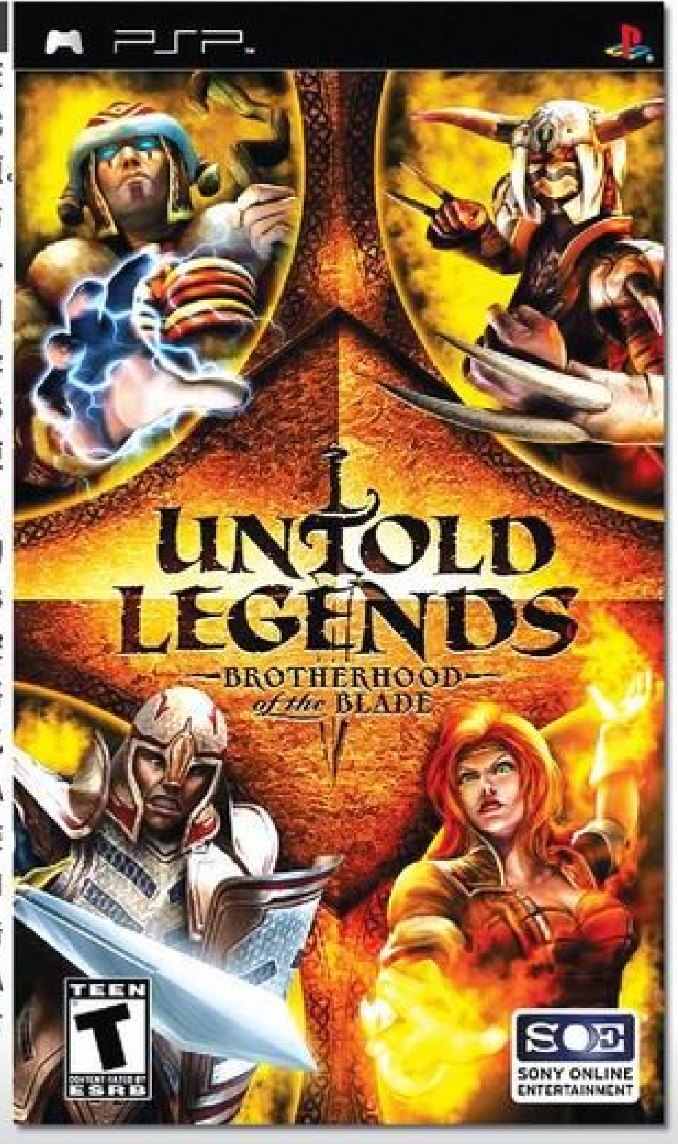


1.50版的附加操作

1.00版的只要游戏装载好、Loader启动文件放置完毕就能够从记忆棒中启动开始玩了，1.50版的用户则需要再作一下调整，在将Loader目录中的EBOOT.PBP启动文件从1.00转换为1.50版本之后，我们还需要按照1.50版的文件夹命名规则，在记忆棒中的PSP\GAME\目录下新建一个游戏的启动目录PBOBBLE%，分解后用于将启动的EBOOT.PBP文件放在BOBBLE%目录中，用于Loader主程序部分的EBOOT.PBP文件放在PBOBBLE目录中，这样便完成了1.50下游戏与Loader的结合。

安装不同游戏

在按照以上方法完成了《泡泡龙》在HOOKBOOT 0.90下的安装之后，我们进入记忆棒中测试没有发现任何问题。接下来我们想再装个游戏进去，比如与《泡泡龙》采用同一种方式对文件打补丁的《刀锋兄弟会》，该怎么做呢？我们首先必须在记忆棒的PSP\GAME\目录下新建两个目录，命名为ULEGENDS和ULEGENDS%（名字可以随便取，不同于《泡泡龙》的目录就行了）。将PBOBBLE和PBOBBLE%中的所有分拣分别复制到ULEGENDS和ULEGENDS%目录下，并且清空ULEGENDS目录中的UMD0目录，将《刀锋兄弟会》的ISO文件解压到记忆棒的PSP\GAME\ULEGENDS\UMD0\目录下，这时候游戏和Loader都安装完毕了，但此时还是不能玩的，因为INI文件的指向还是《泡泡龙》的。我们双击打开PSP\GAME\ULEGENDS\UMD0\目录下的hookboot.ini文件，更改以下两项：



TITLE=Untold Legends
（将启动LOoader的时候显示的游戏标题由《泡泡龙》改为《刀锋兄弟会》）
UMD0_PATH=fatms0:/PSP/GAME/ULEGENDS/UMD0 #MS in each GAME direcry
（将原先的UMD ISO文件目录从《泡泡龙》的目录指向《刀锋兄弟会》的目录下）

如上述修改之后，两个游戏就能共存于记忆棒中，想玩哪个都能方便的选择图标启动了，想要装载更多游戏，只要选好游戏打补丁的方式，按照上述步骤安装和改名就行了，虽然比较麻烦，但HOOKBOOT所支持的游戏都是无盘引导，确实非常诱人。

在HOOKBOOT 1.90的INI文件中，我们还发现了不少秘密，这些昭示着Loader将来将会加入更多更强功能的设定，让我们对HOOK这个Loader感到兴奋不已。大家可以看看这些尚未被打开的INI参数：

#UMD0_PATH=ftp://192.168.1.1	#future plan,WLAN FTP（通过连接到电脑的FTP来传输文件）
#UMD0_PATH=host://192.168.1.1	#future plan,WLAN samba（让你的PSP与电脑之间建立对等的局域网）
#UMD0_PATH=fatms0:/umd0.iso	#future plan,ISO direct（直接读取ISO镜像文件）
#UMD1_PATH=fatms0:/umd1.iso	#future plan,ISO direct（支持多个ISO装载和选择)W

还有这些寄存器核心模块的HOOK

#NID=50F0C1EC #sceKernelStartModule
#NID=D1FF982A #sceKernelStopModule
#NID=27EB27B8 #sceIoLseek
#NID=54F5FB11 #sceIoDevctl
#NID=810C4BC3 #sceIoClose
#NID=6A638D83 #sceIoRead
#NID=42EC03AC #sceIoWrite
#NID=E81CAF8F #sceKernelCreateCallback
#NID=4AC57943 #sceKernelRegisterExitCallback

可见HOOK是当前最具潜力的Loader了，至少在传说中的WAB Laucher 3.0出来之前，

完结

这简简单单的几千字终于把这一个月来PSP在UMD Loader方面的相关事件报道完了，但这其中还有这太多的细枝末节无法给大家一一详述。PSP的破解发展到现在已经远远超过了人们所预期的速度，SONY进军掌上游戏机市场的第一台主机，由于其薄弱的加密防线，成为了黑客们的宠物，这其中受益的自然是众多购机的用户群体。Homebrew和Hack毕竟还是有区别的，虽然两者有着相同的本质，就像共享软件和盗版光盘一样，怎么看待必须要留给SONY自己去思考，在PSP 2.00版的Firmware即将到来之际，加密与破解的斗争将更为激烈，今后的PSP记忆棒中又会出现怎样的古怪玩意，这些都是我们所非常好奇的。

月光疾风/文
Taka/栏目编辑



写在前面的话

自从杂志前几期开办这个栏目以来，没想到受到了很多读者的欢迎。当初只是想作为模友之家的一个小小栏目，与大家交流一些模拟器精彩录像的心得与打法。随着杂志复刊以来，各个栏目的分配和定夺都有待重新规划，而且由于不少栏目都缺乏有力稿件的支援，每日都在为栏目和稿件发愁的编辑们几乎忘记了这个栏目的存在。不过好在热心的读者在网站论坛及时地提醒我们，才使得这个栏目得以重新回归，并且使用了另一种思路来策划。

模拟器录像是一个非常有潜力的版块，无论什么机种都有着大量的高手。而各种模拟器都在渐渐增加模拟器录像这个功能，通过录像与朋友交流自己打机的心得，不能说不是一种有效的互助提高的手段。本期我们将给大家讲解与杂志光盘中提供的三段 MD 游戏精彩录像，我们也希望通过今次模友之家这个栏目的复归，能够为大家营造一个更为广阔的模拟器录像交流空间。

录像赏析

Contra - Hard Corps
魂斗罗 – 机械军团

主机类型	SEGA MD
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	GENS MOVIE TEST8
录像发布	2004-06-10
录像作者	GIGAFROST
录像时间	15:51
重录次数	1652
精彩程度	10

游戏简介

MD 上的《魂斗罗》是当时同类游戏中的极品。KONAMI 充分利用了 MD 主机的多卷轴机能，将横版射击过关类游戏的流畅度演绎到了极致。游戏的整体画面偏暗，但人物和背景看上去都很圆滑，层次分明的人物脸谱描绘让人感觉到了个性鲜明的角色性格，四个各具特色的角色以及各种各样的武器切换系统更是让人感觉到了不





同于传统《魂斗罗》的原创理念。游戏的最大卖点在于多结局系统的设定，选择不同路线以达到不同结局的系统，让游戏的耐玩度大大增加。正是由于以上因素，在当时国内 MD 主机普及量远远高于 SFC 的现状下，这款《魂斗罗》的知名度要比 SFC 的《魂斗罗》高得多。

录像说明



从录像的重录次数就可以看出作者花了多少精力在上面。虽然在我们看来录像的精彩程度已毋庸置疑，但 Gigafrost 最近一直在考虑使用 Fang 来游戏会不会达成更短的时间通关，而且保证今后自己会有更强的录像发布。除了使用 Fang 来游戏外，Gigafrost 也透露将会录制与自己弟弟双人配合快速通关录像，不过这些都是后话了。

人物和武器的选择



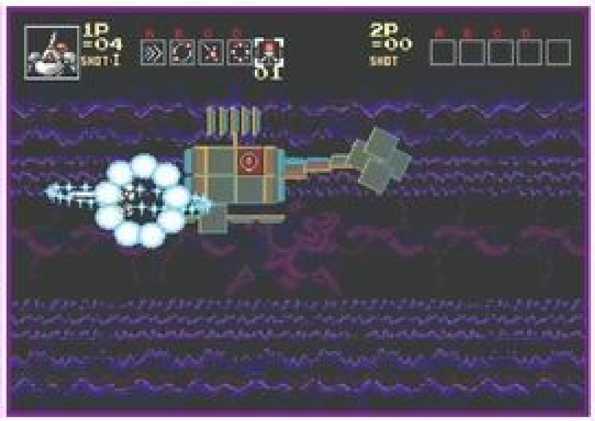
录像的关键技巧在于人物和武器的选择，这里 Gigafrost 选择了机器人 Browny 来作为主角，主战武器为第三种——YOYO 枪（武器命名的规则取自“《机器人大战》系列”中电磁侠V的同名武器……）。之所以如此选择不但是看上了 Browny 身型小回避子弹占优、移动迅速灵活的特点，更因为 YOYO 枪的射速快、拥有少许自动瞄准特性，实乃快速通关的上佳选择。在录像中我们可以清楚地看到大部分 BOSS 在 YOYO 枪的连续打击下，基本都在极短的时间毙命了。第一关的 BOSS 在 YOYO 枪的逼迫下没有机会进入第二形态，第二关天上出现的飞行兵没有开过一枪，瀑布那里那个中 BOSS 的攻击方式我们也没有看到有几种，机械球组合后刚飞上天就被击落

了，第四关和第五关的 BOSS 最终形态都在 YOYO 枪击中后的强烈闪光下快速毙命，这些场景看过之后相信大家都会有印象。

合理节约子弹和时间

作者还在开枪的时机上尽可能做到了最佳：BOSS 一旦出现受攻击判定便开始射击，一旦被击破便停止射击（虽然本游戏并没有弹药的限制），不过也有例外，在第五关就有一段作者放空枪什么都没打到的例子。炸弹的运用也恰到好处，第三关 BOSS 变为最后的直升机状态、第四关的 BOSS 和最终 BOSS 的最终攻击状态本来是十分麻烦，需要花费不少时间来躲避的，一颗炸弹就省去了麻烦，还节约了大量时间。





花絮点评



第四关 BOSS 在向上移动转换成螺旋状态的时候，是考验玩家跳跃水平和心理素质的时候，Gigafrost 为我们展现了他在这方面过硬的基本功，利用机器人的空中多段跳跃左躲右闪，巧妙地回避了难缠的 BOSS 攻击。实际上，在第五关刚开始大量士兵变异体出现阻挡去路的时候，使用 B 型回旋枪将起到更好的效果（主要指杀敌数更多），比如中途一个即将跳下去的敌人，用 YOYO 枪便打不到。

游戏中的小插曲

第四关 BOSS 刚出来的时候，Gigafrost 本想弄个花招，等 BOSS 刚好移动到跟前的时候蹲下以躲过头部的撞击，但这时候却出现了按键时机过早的问题，不过好在站位靠前，BOSS 头部的攻击部分并没有转下来（BOSS 只有头部中间红色的部分才有撞击的攻击判定），而是将他向后推了一下，此时 Gigafrost 赶紧输入了第二次下蹲躲过了随后的致命撞击，仔细看录像便会发现那里 Gigafrost 按了两次方向键下……



Gunstar Heroes
火枪英雄

主机类型	SEGA MD
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	GENS MOVIE TEST6
录像发布	2004-07-20
录像作者	JACKIC
录像时间	32:59
重录次数	756
精彩程度	9.5

游戏简介

大名鼎鼎的“财宝”公司过关类作品《火枪英雄》相信知道的人不在少数，最近该公司更是准备在 10 余年后将这款只在 MD 主机上发售过的巨作重新制作并于任天堂的掌上游戏主机 GBA 平台上推出，足见游戏本身的魅力。说到 TREASURE，大家可能首先会想到的是《斑鸠》、《守护英雄》等脍炙人口的游戏，而不是《火枪英雄》。但仔细观察大家就会发现，TREASURE 制作的游戏中人物设计有着其一贯的风格，《火枪英雄》的人物就与《守护英雄》的画风如出一辙。不过《火枪英雄》的出彩并不光光在于画风，游戏中多达 7 大关的超长流程在当时 MD 游戏中算是独树一帜了。而且游戏的难度之高、节奏之快，都是喜欢挑战游戏极限的玩家对其爱不释手的原因。不过游戏的缺点也并不是





没有，游戏的流程过长、难度过高令新手望而却步，游戏中敌人过多，但AI都不高，攻击判定不严格，这些都是游戏的通病，在游戏的后期宇宙中开飞船设计那段体现得尤其明显。尽管如此，这个《火枪英雄》的录像仍是此类游戏爱好者的究极教材，不可不看。

录像说明

录像中Jackic几乎是一直将方向键朝前按下的，尽管总时间达到了接近33分钟，重新录取的次数达到了756次，但实际上对于《火枪英雄》这样的高难度游戏来说，录像提高的空间已经很小，除非你能够一个人同时控制两个人向前冲（当然这只是笑话而已）……



人物和武器的选择

虽然众多的武器组合形成各种各样的打法是《火枪英雄》游戏的最大特点所在，但是录像的宗旨是尽可能以最快速度通关，所以整个录像中Jackic只是使用了一种武器——激光枪，这样做的原因是激光枪虽然射程较短，但配合连打的效果比较容易控制固定的射击方向，能够有效打击敌人的要害以节约时间。而且激光枪能够将敌方的子弹抵消，这在一直向前冲的过程中起到临时救急的作用是非常明显的。





格斗与射击相结合

录像中的Jackic时用了一切可能使用的方法向前冲，这正是利用了游戏格斗与射击相结合的特点。人物在前冲的时候是具备攻击判定的，可谓一举两得，在遇到障碍物的时候便跳起来用飞腿踢，空中踢腿不但有攻击判定，而且还能踢掉一些子弹……敌人近身的时候还可以使用摔投技，所以光用激光枪射击想要达到短时间通关是不行的，必须辅以格斗操作，对一些特殊



的机械 BOSS（如那个两人驾驶带着一个钳夹的 BOSS），跳起来用飞腿来攻击可以取得很好的攻击效果。







花絮点评



由于游戏本身的特点，在一些子弹的判定上比较微妙，导致一些地方我们看上去觉得肯定会被射中，而游戏中却完全无事。这实际上并不是使用了无敌的作弊码，而是游戏自身的设定使然。具体





表现在第五关刚开始那段很长的工地跑道上，几个空中飞行器在后面向前发射激光，多次似乎已经击中主角但却一直相安无事。还有宇宙中开飞船射击那段也有几处，具体就不一一评述了。

游戏中的小插曲

第四关刚开始的骰子数本来是随机的，但似乎Jackic使用了重新录制功能，使得每次滚出来的数都是3，应该是为了缩短通关所需的时间才这样做的吧。



STREETS OF RAGE 2
怒之铁拳2

主机类型	SEGA MD
游戏版本	美版
录像类型	最高难度一命快速通关
备注说明	为了争取时间而采用耗血的必杀技
模拟器版本	GENS MOVIE TEST9
录像发布	2004-08-09
录像作者	SPRINTGOD
录像时间	30:43
重录次数	10934
精彩程度	9

游戏简介

SEGA于自己的MD家用主机上推出的三作动作游戏传世经典，绝对非《怒之铁拳》莫属。其打击感觉虽然比不上一些CAPCOM制作的老牌横板过关游戏真实，但绝招和特殊技的设定却是一绝。拳脚打在敌人身上那种清脆的声音就如同《街霸2》中的重拳打在对手身上一般。



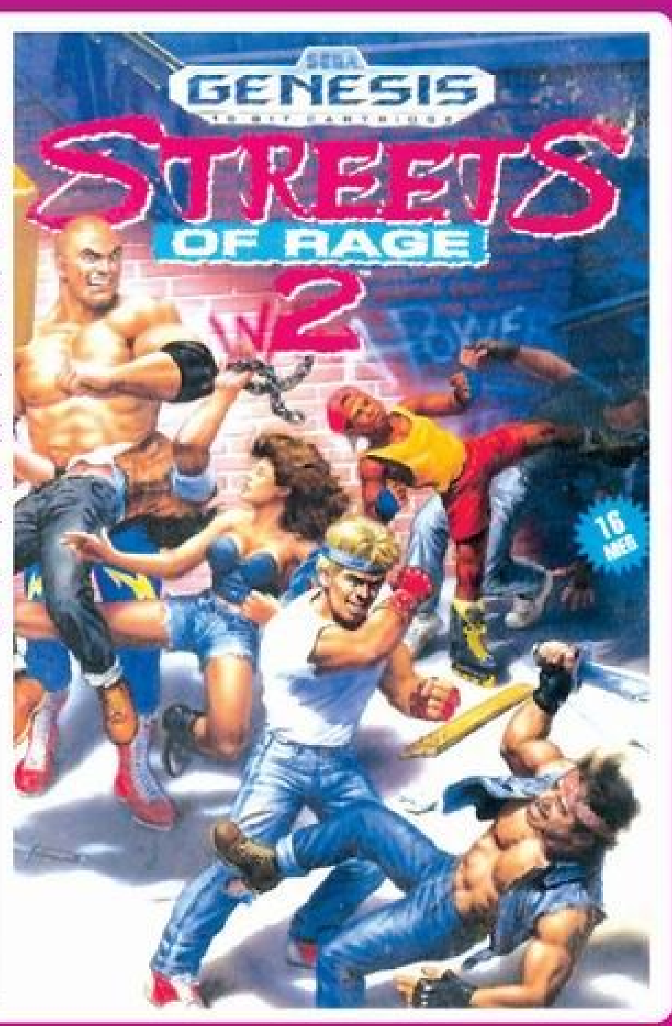


不能不说的是《怒之铁拳》在某些方面确实与CAPCOM的《快打旋风》相似，但绝对是一系列具有自己特色的游戏。游戏非常强调打击的力度和破坏的快感，打中敌人和将其击飞的效果做得非常夸张，在MD有限的机能之下，也只有SEGA自己能够做出如此高水准动作过关游戏了。《怒之铁拳》一共有三代，都是只在MD上推出过，第一代略显稚嫩，打法和绝招都比较单调，二代开始讲究华丽和破坏感，也是流传最广影响力最高的一代，三代开始加入了格斗游戏的搓招要素和RPG的绝招升级系统。凭心而论，很多人最喜欢的还是二代。

录像说明

玩过该游戏的人都清楚，在最高难度下双人协力过关的难度要高于单人冲关，即便是想只身独闯龙潭虎穴，途中战战兢兢小心翼翼，打到最后也是九死一生、如履薄冰。然而这次录像的主角SprintGod却能够在最高难度下、一命不损、快速通关，还将得分纪录打到最高，他究竟是如何做到的呢？看看那超过一万次的重新录制次数就明白了，一个录像要在中途反复录制一万次以上，而且还是一个动作过关游戏，这其中包含着什么想必大家心里都清楚吧。





人物的选择和主要打法

SprintGod选择MAX为主角进行游戏，不光是看在MAX巨大的攻击力能够节约时间的特点上。我们知道，MAX的攻击和移动非常之慢，非常容易遭到敌人的围攻，为了弥补这一点，游戏中MAX有一招向前冲刺的身体冲撞必杀技，这招使用后是会扣掉己方HP的，不过这招的好处就在于它有以下几个特点：

1. 强力突进技，攻击力、攻击范围、持续时间都非常可观，可以有效、快速的消灭大量敌人节约时间；

2. 移动距离远、速度快，可以弥补MAX移动速度慢的缺点，快速移动到版边节约切换版面时间；

3. 任意时机都可以发出，普通攻击中途取消、被敌人攻击的受创硬直状态中甚至在一次冲撞尚未结束的出招途中都可以再次发出，可以快速有效削减敌方体力也可以临时保命。





尽量选择杀伤力大的招式对付敌人

在最高难度下，敌方的反应和出招非常快，即便是小喽罗，只要到了有效距离内，便会毫不犹豫地出招攻击玩家。MAX纵有一身蛮力，如果没有合理的打法，也很难于乱拳之中全身而退。好在游戏有个天大的漏洞，那便是跳跃能够躲避大部分地面攻击。录像中的MAX便是频频使用跳跃下肘攻击使敌方临时受创，然后近身施以大杀伤力的投技来快速解决敌人。这其中又以在敌方背后抓住后跳跃的下跪攻击威力最大，即便是被摔投的间接攻击伤及（不是直接被抓住而是被波及攻击），也会被扣掉大量的HP。在遇到大批敌人排列在前方的时候，便使用普通攻击取消横向冲撞的方式来尽可能将攻击面扩大。在对付一些移动速度快的敌人（比如后期的忍者），则利用了辅助武器日本刀能够同时攻击前后两个方向的特点，来弥补自己速度慢转身不灵活的缺点。







花絮点评

整个录像的过程看似平淡无奇，打来打去也就那几招，实际上还是有些小要领必须得掌握的，比如一个跪击能够伤掉多少体力、在将敌人击倒之后算好不同敌人的起身时间以便施展下一轮攻势、空中使用跳跃下肘攻击在打点高和打点低的不同时机之后落地该用何种招式来继续，这些看似简单的细节，却是一个动作游戏过关高手花了大量时间苦练之后练就的基





本功和总结出来的结果。若没有这一身过硬的基本功，相信很快便会在人群中倒下，在面对如狼似虎的 BOSS 更是几招就败下阵来。





游戏中的小插曲

MAX 的普通攻击是这样的，两段掌劈，然后到一个大范围掴拳，最后再到收尾一击，这奥妙就在那个大范围掴拳里面。当对敌人施加普通攻击的时候，如果这时前方和后方同时有敌人，那个大范围掴拳具有三段攻击判定，前两段是可以同时打到前面和后面的敌人的，不过第三段却打不到后面的敌人。这时候后面的敌人就会反击，MAX 受到攻击之后，再向前按下普通攻击键，则会继续打出大范围掴拳，同样是最后一下打不到后面的敌人、后面的敌人再反击、MAX 再向前大范围掴拳……如此循环便能很快耗掉前后两面敌人的 HP。不过此法的局限性在于后方的敌人不具备强力攻击和击飞技，否则循环就会由于己方飞出而被强制中断。







Cotoio /文
Cotoio /栏目编辑

模拟速递

除了 MAME，就是 PSP……这便是近两个月来模拟器淡季的现状，我们无能力改变这些，只能静静等待和细细品味……

模拟器篇

Magic Engine FX 登场

PCE 模拟器 Magic Engine 的作者如期放出了最新的 PC-FX 模拟器 Magic Engine FX，首先放出的这第一个版本是一个 TECHDEMO 版，顾名思义，这是一个仅仅用于展现 PC-FX 模拟状态的 Demo 版本。模拟器就包含一个简单的执行文件和说明文本文件，从说明文件中我们可以看出，这个版本目前只能运行一个游戏——《Minimun Nanonic》。笔者所幸硬盘里面正好有这个游戏，拿出来正准备详细测试，却不料模拟器启动的时候提示无法兼容笔者的显卡，好像是需要什么 WGL_ARB_pixel_format 的 OpenGL 扩展渲染模式，接着就自动退出了。



据作者称模拟器可以和以前的 PC-E 模拟器放在同一个目录下，共用以前模拟器的配置信息。模拟器并不需要主机的 BIOS 文件就能直接启动，虽然是 TECHDEMO 版本，但并没有对别的游戏作相关的保护限制，如果你有兴趣完全可以拿别的游戏来测试。模拟器目前还不支持模拟主机自带的电池备份功能，只支持在游戏中的即时存盘，可以说是非常之初级，看来 PC-FX 模拟器的发展并不像我们所想象的那么乐观。



SSF & Cassini

SSF 这个 SS 模拟器本月更新到了 0.07 Alpha R9 版，这次更新主要是针对 SCU 部分的改良，主要修正了以下几个游戏的问题：

声音修正

- 太阳表决（除了部分魔法之外声音基本修正）
- 个人危机（效果音 / 音乐修正）
- 虹色町的奇迹
- 少年街霸



- 少年街霸 2
- 魔剑美神
- 新世纪福音战士

图像修正

- 苍穹红莲队



至于这个 Cassini，其宣称是已经停止开发许久的 SS 模拟器 GiriGiri 的延续，7 月 1 日推出了第一个版本 2.0 版，7 月 25 日推出了 3.0 版也就是当前最新版。借助 Girigiri 强大的模拟器性能和兼容性，Cassini 在模拟 SS 游戏的时候有着不俗的表现，而且 Cassini 还为原来简陋的 GiriGiri 设计了几个全新的前端外壳和实用工具，由于本期杂志比较赶，所以不出意外我们将会在下期杂志给大家介绍这个模拟器的具体使用方法。下面先给大家介绍一下 Cassini 的一些新特性：



- 拥有一个设置方便的模拟器设置前端
- 拥有一个在游戏中也可以方便调用的金手指模拟器
- 拥有一个游戏中的音量控制开关
- 可以在多个 BIOS 之间选择
- 可以在多种 SS ISO 格式之间转换



PCSX2 最新游戏截图

PS2 模拟器目前只有 PCSX2 还有点消息，虽说推出了 0.9 版，但仍存在不少问题。抛开兼容性的话题不说，PS2 的模拟最需要解决的还是速度方面的提升。大部分游戏的平均速度只能达到 3-4 帧 / 秒，某些游戏在关掉音乐之后可以勉强达到 7-8 帧，但这仅仅相当于游戏正常速度的 10% 左右……

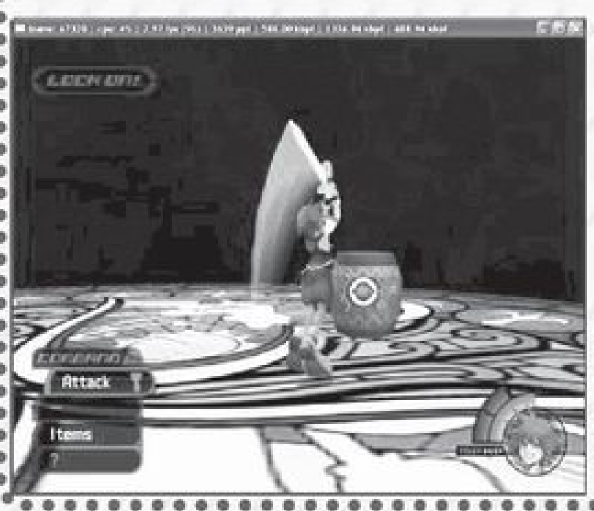


不过即便如此，PCSX2 模拟器的现状仍然无法阻止喜欢测试的人们的热情，每个月都会有不少新的模拟器测试抓图放出来，这个月轮到了 PCSX2 模拟游戏《王国之心》的抓图。一名叫做 Rudy_X 的模拟器爱好者在 EmuTalk 论坛发布了使用 PCSX2 0.9 版运行《王国之心》美版的详细测试报告。Rudy_X 将模拟器的显示方式调到了耗资源最大的显示方式，花了整整 5 个小时运



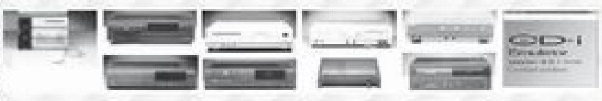
行游戏，而游戏里面的时钟仅仅过了 25 分钟。实际上，这已经相当于模拟器在编译模式下运行的最慢速度了。我们可以仔细看看 Rudy_X 的这几张抓图，在静止的标题画面下，模拟器可以达到 128% 的速度；而到了动画播放的时候，模拟器的速度就下来了，顶多只有 4 帧多点，也就是 7%-8% 的速度；等到了游戏中，模拟器运行的速度就更慢了，最低的时候只有 2 帧不到。

这不由让我们感叹，即便现在模拟器的代码优化还远远没有做到最佳，等 PS3 主机发售的时候 PS2 模拟器应该有一个像样的状态了，而到了那时，究竟如何配置的 PC 才能运行这些模拟器呢？





Philips CD-i



Philips CD-i 这台机器不知道大家听说过没有，至少在老外的家用游戏机列表中是有这么一个东东。如今一个以模拟 Philips CD-i 主机运行原理为目标的模拟器即将出现，我们暂时将其称为 Philips CD-i 模拟器吧。目前模拟器的开发已经基本完成，处于内部控制的 BETA 测试阶段，预计第一个公众版本将于今年 9 月份正式对外公布。不过这个模拟器似乎不是完全免费的，一般用户得到的将是一个有这部分功能限制的免费版本，想要得到完整的正式版，似乎得花上 15-20 欧元的注册费。

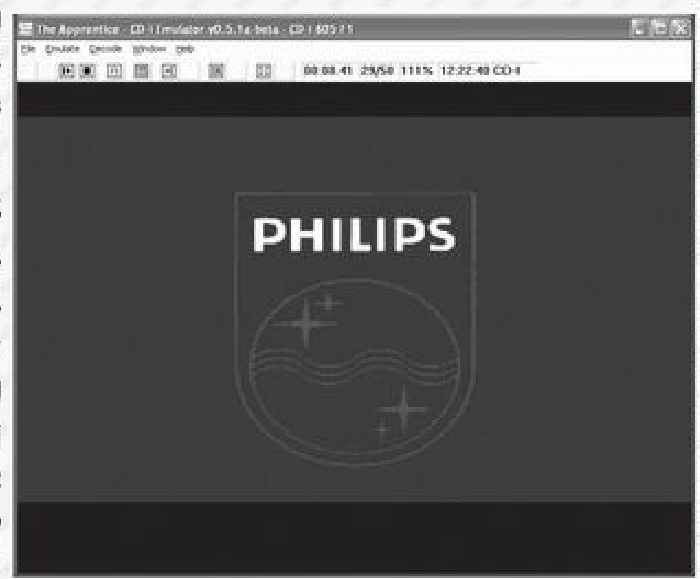
目前已经确定的是，模拟器将会以载入 CD-i 游戏光盘镜像的方式来运行，这些游戏光盘镜像 ISO 由于涉及到版权，在网络上很难找到直接的下载，需要从特定的物理光驱设备中





才能导出。除了有 Philips CD-i 的播放器和光盘之外，你还需要自己制作或者购买一根叫做 CD-i Nullmodem Cable 的连线，通过它连接到电脑并将光盘的 ISO 镜像文件制作出来并传输到电脑上。

目前大部分的 Philips CD-i 的 ISO 镜像都能够被模拟器兼容，介于其强大的兼容性，不少人已经开始着手研究利用 ISO 大容量存储的优势，制作出结构类似的非光方软件和游戏的合集光盘之类的东东，让这个模拟器的潜力能够得到更大的发挥。模拟器目前还没有完成对外部数字视频卡的支持，仅仅是支持了外部存储器的模拟，这点已经可以应付 CD-i 方面的运行了。当然，关于模拟器的兼容性和一些新功能，我们还必须等待官方发布之后才能知道具体的细节。



关于模拟器的配置问题，作者建议至少得有一台 1.5GHZ 以上的电脑，如果你的电脑硬件配置太低，在游戏中的声音就会跳得很厉害，除非你关掉声音，否则你很可能无法忍受那样的游戏运行状态。相信这样的电脑配置对于目前大部分玩家来说并不是太苛刻，如果对这个模拟器感兴趣的话，那么现阶段就开始关注并搜索相关的游戏和信息的来源以及下载吧。

SSSPSX

这个日本人制作的 PS 模拟器在上期杂志里已经给大家报道过了，这个模拟器怎么看都像 PCSX 的修改版，其插件设置窗口和游戏运行窗口都与 PCSX 没有太大差别，唯一值得注意的就是作者自己编写的模拟器手柄插件和光驱插件，而且手柄插件对 PS/PS2 的振动手柄都支持得不错，值得一试。



从更新履历上看，模拟器还存在不少问题需要解决：由于美日游戏混合记忆破损的问题、记忆区计算错误的问题、用户界面显示的问题、在窗口模式下运行鼠标消失的问题等等。除此之外，作者还用自己并不擅长的英语制作了一个英文菜单的版本，可见其开发的热情非同一般。放上几张模拟器运行游戏的抓图，大家先看看，如果以后有机会杂志会给大家全面介绍一下这个模拟器的。







Gens32

上次给大家介绍的这个 Gens 修改版本月有了新的动向，作者称由于原来的模拟器源代码不幸丢失，需要花时间来恢复。今后 Gens32 新版的发布将遵循两种版本的路线：一个是针对高端 PC 用户的，叫做 Surreal 版，作者希望通过高端 PC 用户的测试来得到这个模拟器的更多反馈，以便于今后的改进工作能顺利进行。

不过笔者下载回来测试之后，没觉得其与普通版本有什么区别，菜单功能上也没有多少新增和原创的地方。一般用户只需要下载普通的 Sectet 版就行了，除非你是测试狂人，我便无话可说。

NeoRAGEx v4.x

EGCG 更新了他们的 NeoRAGEx 修改版，这个古老的 NEOGEO 模拟器如今还在更新简直就是活生生的奇迹。这次更新的内容并不多：

新支持的游戏

kof10thu(非官方的 KOF2002 修改版美版)

修正的游戏

kof2003(依照最新 Dump 的基板数据)

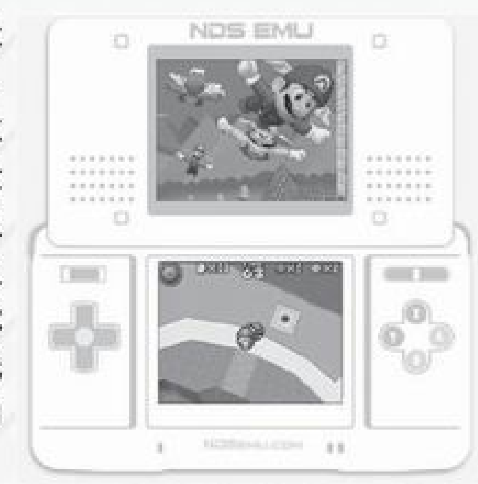
svcchaos(依照最新 Dump 的基板数据取代之前市面上流传的盗版基板数据)

如果你是 NeoRAGEx 这个模拟器的忠实追随者，可以及时下载最新版和最新支持的游戏来运行看看，不过就 NeoRAGEx 这个模拟器的内部校验系统来看，没有 CRC32 对 ROM 文件的校验要求下载的 ROM 完全正确或者编写者提供相应的 ROM 数据。而且模拟器的每一次修改都必须花费大量的工作量和时间，这是各人的喜好问题，我们就不多加评论了。



NDS上的模拟器

与 PSP 上的模拟器相比，NDS 上的模拟器就没有那么火了，究其缘由还是烧录系统的不普及所致。想要在 NDS 上运行非官方的游戏或软件，必须要通过无线通信设备的传输。无线网卡或者 Flashme 这类设备在国外可能是比较方便购买安装和配备，国内就很少有人去过问了。光是买一个几百块钱的 Flashme 仅仅是为了玩小游戏和模拟器，许多 NDS 的用户更是觉得不值。现在唯一的 NDS 烧录卡 NEOFLASH 的价钱又一直居高不下，所以了解和测试这些模拟器的人自然就很少，至少比 PSP 模拟器测试的人要少多了。



这里我给大家列出目前所有在 NDS 主机上的游戏机模拟器，大家就知道与 PSP 相比 NDS 的 Homebrew 的差距有多大了。

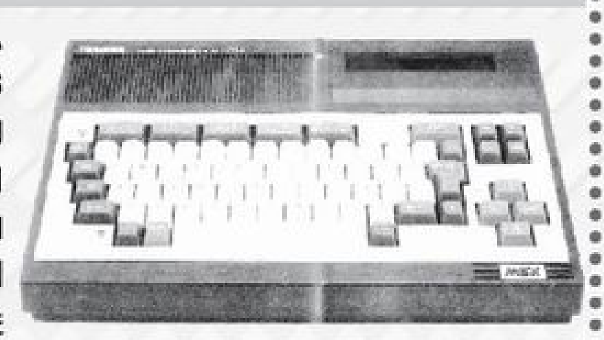
(1)GBC

PSP 上的 GBC 模拟器可是具有划时代意义的第一个模拟器，NDS 上怎么样呢？一名叫做 ethos 的爱好者做出了一个有着理论意义的 GBC 模拟器，而这个模拟器目前还不能运行商业游戏，只能跑作者开发的两个 Demo 程序，而且速度相当之慢。ethos 目前正准备为模拟器加入存盘功能，还要进行两倍速度的 Hack 工作，总之任重而道远就是了。



(2)MSX

MSX 这台老式个人电脑在国内没有什么知名度，但是其模拟器却从不缺乏热闹。NDS 上的 MSX 与 PSP 一样，都是移植电脑上的 FMSX 得来，第一个 NDS 上的 FMSX 于 6 月 20 日发布，作者是日本人 Nyagosu。后来由于模拟器模拟的游戏并不是很大众化，以及测试和实用的人寥寥无几，到现在都一直没有进一步的消息。



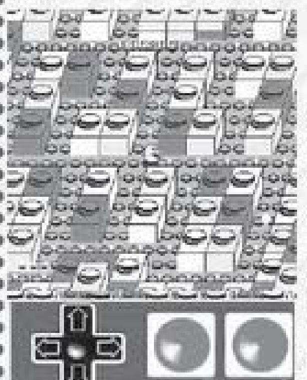
(3)FC

按理说 NDS 上的 FC 模拟器应该比较受欢迎，但是事实上并非如此。NDS 上的第一个 FC 模拟器叫做 NesterDS，发布时间是 6 月 28 日，作者是 Rich Whitehouse。这个模拟器同样是电脑上的 FC 模拟器 Nester 的移植版。不过由于 NDS 的显示屏幕分辨率太小，无法完全装载 FC 游戏的图像大小（NDS 的屏幕分辨率为 256x192，FC 主机的输出图像为分辨

率 256x244），在显示的时候肯定会出现 GBA 模拟 FC 的时候出现的屏幕压缩现象（GBA 的分辨率只有 240x160），不过如果是模拟器的完成度和兼容性比较出色的话还是能够接受的。



7 月 9 日，NesterDS 第二版发布，加入了众多模拟器的实用功能，作者还用他并不高级的摄像设备抓了一张实际运行的图片给我们看。从图片上我们可以看到模拟器活用了 NDS 双屏显示的特点，将游戏画面显示在上方屏幕，模拟器菜单和设置等部分则放置在下方触摸屏，非常便于操作。不过由于笔者无缘测试，所以无法得知是否可以使用触摸笔来选择参数，据使用过的人称模拟器的速度非常理想，只是鉴于目前的 NDS 烧录现状很少有人有机会接触到。



另一个可以在 NDS 上运行的 FC 模拟器是 PocketNes，实际上这就是以前在 GBA 上的 FC 模拟器，只不过 NDS 继承了 GBA 的所有机能，也直接能够运行这个模拟器而已。关于 PocketNes 没有什么可以推敲的，大家就像用 GBA 烧录卡玩模拟器一样在 NDS 上运行就行了，不过最新版似乎支持了 GBA 通过专用的连线连接到 NGC 上显示的功能，当然 NDS 取消了连接线就无法像 GBA 那样接驳到 NGC 上了。

(4)SFC



早在 GBA 时代，一个名为 loppy 的模拟器爱好者就曾经预言，NDS 的机能将能够完美模拟 SFC，但实际上如何呢？第一个 NDS 上的 SFC 模拟器出现在 7 月 9 日，Neal Tew 在 loppy 的 SNESAdvance（GBA 上面的 SFC 模拟器）基础上进行了略微修改，将这个模拟器移植到了 NDS 上面，使其支持了 NDS 通过 WIFI（无线网络传输）来载入的 NDS ROM 格式。这个模拟器的出现立即引导了大量测试的人群，很多有着 WIFI、PASSME 设备的 NDS 玩家纷纷将模拟器装入烧录卡来发表对模拟器运行效果的评价和讨论。据我们从网络上得到的消息，这个模拟器的运行速度和声音都非常理想，其效果超过了 PSP 上的 SFC 模拟器 SNES9X，不过很多游戏都在运行的时候存在图像错误，我想这是 SNESAdvance 自身的兼容性问题，短期内很难改进。照这么看来，NDS 上的 SNESAdvance 还是颇有看头的。



另一个与 SFC 有关的 NDS 模拟器叫做 PocketSPC，SPC 是从 SFC 的 ROM 中导出的原版 SFC 游戏音源文件，我们可以在特殊的插件支持下利用 Winamp 这样的播放器来直接播放。以 NDS 的机能完全可以胜任 8 声道 32,000Hz 的音源输出，所以这个模拟器在技术上的难度并不高，而且 SPC 文件的容量不大，用我们的烧录卡可以装下不少 SPC 的音乐，将 NDS 作为一个游戏音乐播放机来用也不错。

(5)NGP



NDS 上的 NGP 模拟器，是由电脑上著名的 NGP 模拟器 NEOPOP 移植而来，所有模拟器的相关菜单都遵循曾经闻名一时的 NEOPOP 的设定，非常令人感动。而至于模拟器的运行状态，估计我们从作者放出的这张运行图片也看不出什么端倪来。

PSP 上的模拟器

按理说 PSP 模拟器的火热程度已经逐渐褪去，但是还是有不少值得报道的东西，至少现阶段来看 PSP 在模拟器这一项上面要远远领先于 NDS 是毋庸置疑的。通过两个月的发展，在 PSP 上面已经有几个非常成熟的模拟器，FC、GBC、PCE 这些模拟器已经拥有接近完美的完成度，仍然还保持着频繁的更新，倒是 SFC 模拟器始终难以在速度上有所突破。NEOGEO CD 模拟器在经过一个多月的改进之后已经有着非常夸张的完成度，是近期不少人讨论最多的模拟器之一。下面就把本月内比较有价值的几个 PSP 上的模拟器给大家报道一下。



(1)MD

DGEN 这个老牌 MD 模拟器的出现让原本由 MegaDriver 和 Generator 争夺 PSP 上的 MD 模拟器半壁江山的局面有所改变，本月的 MD 模拟器值得大家注意的要数 DGEN 和 PSP Genesis 之间的争夺。DGEN 的超强兼容性和友好的模拟器界面我们早有领教，也是 DGEN 移植到 PSP 上面，我们首次感受到了有声版的 MD 模拟器在 PSP 上的效果。不过由于 DGEN 在运行一些中文 MD 游戏的时候会出现兼容性问题，所以还有待改进。PSP Genesis 的出现对于 MD 模拟器爱好者来说是值得庆祝的，不但声音模拟表现得不俗，还为 MD 模拟器首先带来了存盘的功能，不过目前支持的仅仅是即时存盘功能，游戏中的电池记忆功能还有待改进。目前无论 DGEN 还是 PSP Genesis 在声音的表现和游戏的速度上都还称不上完美，不过 MD 模拟器发展到现在已经算是非常不错了，大家就快动手往你的 PSP 中灌 MD ROM 开始玩吧。





(2)PCE



HuE for PSP

本月的 PCE 模拟器一直都是 HUE 在唱主角，模拟器本身完成度已经十分之高，一些小问题的修正在这里就不说了，《街霸 2》图像错误的问题已经修正，不过游戏中仍然会出现一些刷新跟不上的色块残留，好在并不是太影响游戏的运行。HUE 一个重大的突破在于实现了 CD-ROM 的模拟，这意味着一些 CD 版的游戏比如《恶魔城 血之轮回》已经能够成功模拟了，不过目前存盘问题并没有解决，玩一些流程过长的游戏还是不行。

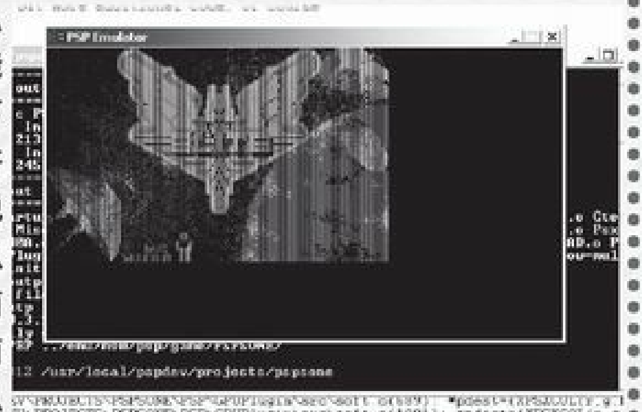
(3)GBC

RIN GB/GBC EMULATOR



RIN 这个 GBC 模拟器本月更新到了 1.3 版，实际上这个模拟器已经非常不错了，目前一直在做的是声音方面的修正。一般很少有人会留意一些声音小问题的改进，不过笔者正好玩的《马里奥网球》却能够感觉到声音方面的进步。另一个重大的突破就是 RIN 支持了 Game Shark 类型的金手指，这下 RIN 成为了继 NesterJ（PSP 上的 FC 模拟器）之后第二个可以调用金手指的模拟器了，而且据不确定的消息称，RIN 运行《口袋妖怪》之类游戏还支持了时钟功能，只是目前还不完善而已。这个 PSP 上唯一的 GBC 模拟器，看来将成为这一领域的绝对王者，让我们祝 RIN 一路走好。

(4)PS



PSP 上的 PS 模拟器，这听上去怎么这么别扭，不过这东西确实存在。按照机能推算的规律，PSP 应该能够模拟 PS 以下的所有机种，所以有这么一个模拟器也并不奇怪。模拟器被命名为 PSPSONE，据说是 PS 模拟器 PCSX 的移植版本，从模拟器目录中文件和目录的结构来看似乎还有点像是这么一回事，但很抱歉的是，即便有着十分像样的目录和文件结构，这个模拟器也仅仅是一个意义不大的 Demo 版本，它不能运行任何 Demo 程序和商业游戏，只能由始至终不停运行模拟器自带那个火焰效果的演示画面，而且从运行的演示画面来看速度还非常慢。不过既然是 PSP 上的 PS 模拟器，其受关注程度一定会非常之高，我们就静静等待其今后的发展吧。

(5)SFC



PSP 上的 SFC 模拟器一直都离不开 SNES9X 这个名字，这个月还出现了两个非官方的 SNES9X。本来 Y 所弄的那个就是非官方的 SNES9X 修改版本，这不，来自 PS2DEV 论坛的 Andon 还要在非官方模拟器的基础上又编译了一个非官方版本，好在模拟器的版本号并没有像武田狂人的 Nester 那样在前面加上几个非官方的标志，否则还真难记下来。这个新的非官方版本

SNES9X 采用的是名为 sceGu blit 的新后台程序，据说这种后台的运算方式要比 PG 要高级不少，由此会带来不小的速度提升，这可是 SFC 模拟器最大的提升空间。然而经过测试之后感觉速度虽有上升但幅度不大，不过在一些特效画面的处理上的确进步了不少。模拟器游戏中途菜单的排列要规范和易用了些，但是退出的时候会不定期死机，这说明模拟器的核心还有待改进，其他方面比如图像和声音都和 Y 的非官方版本差不多，总的来说算是一种全新的尝试吧。SFC 模拟器谁能够将速度提升上去，谁就将是王者。



(6)NEOGEO CD



本月最大的惊喜莫过于 PSP 上的 NEOGEO CD 模拟器的完善了。上个月，当这个模拟器放出第一个版本的时候就已经令不少人为之震惊，原来 PSP 上面模拟 NEO 的游戏会有如此出色的效果，当时虽然模拟器没有声音，但画面的效果和模拟器运行的速度已经足以让人感到震撼。记得当时笔者还在算计，PSP 也就 333MHZ 的主频，加上 32M 的内存，能够将 NEO 游戏运行到这种程度已经接近极限了，不料一位好友在旁边插了一句，DC 也才 32M 内存，上面的 NEO CD 模拟器跑得可完美了。

于是本月放出的 NEOGEO CD 模拟器 0.50 版，完全应验了朋友那句话，这个版本不但支持了声音的模拟，还将速度大大提升。如果正常状况下不对游戏限速的话，可以跑到每秒 80 帧，也就是超越了游戏的正常速度。NEOGEO CD 游戏的音乐模拟是通过读取目录中的游戏 MP3 文件来实现的，由于 PSP 本身音源对 MP3 音质的限制，即便你拥有高码率的游戏音轨，转出来的游戏 MP3 音乐音质很好，在游戏中也很难有杰出的表现，而且记忆棒的空间占有量将直接由 MP3 文件的大小决定，所以转个 200-300kpbs 的 MP3 音质来玩游戏也算是比较合适了，想要听到动听的游戏音乐，还是等模拟器支持内置虚拟光驱，用原版游戏 ISO 来玩吧。



不过模拟器的 0.50 版却有一个天大的毛病，那便是在手柄输入响应延迟方面有一定问题，这导致玩格斗游戏时什么复杂的绝招都出不来。记得当时还有不少人抱怨 PSP 的方向键不好使呢。几天之后，作者根据收到的反馈及时推出了几个 0.50 的 u 版，目前最新版本

是 0.50u4，除了修正了手柄输入响应的问题之外，还新增了不少实用的功能，比如自定义模拟器的键位、设置同时按下的组合键、自动连发功能、自带记忆卡存盘功能等等。国外的模拟器爱好者更是给出了许多这个 NEOGEO CD 模拟器的详细测试报告，从报告中我们看到，《真说侍魂 武士道列传》这个



游戏一直都没有能够很好的支持，顶多也就是看到开始画面，进入游戏的时候就死机了。话说这个游戏在破解的时候还真有过加密保护的说法，还有人作出了破解该游戏启动加密的补丁，然而现在网上放的 NEOGEO CD 镜像各种各样，我们也不好轻易断定模拟器无法运行这个游戏的真正原因，只有等待作者的官方答复和解决办法出台了。

Misc 传闻篇

WhineCube









这是一个继 Dolphin 之后比较有潜力的 NGC 模拟器，Dolphin 已经很久没有消息了，WhineCube 本月倒是放出了不少模拟器的抓图。从图片上看有不少诱人的大作，像《变身超

人》、《生化危机 4》等等，但实际上模拟器的运行速度并不理想。而且目前开发小组还没有找到一个稳定的空间用于存放官方主页以及一些模拟器文档，仅仅是在 EmuTalk 的论坛临时找了个版块来作为模拟器的讨论和发布区。NGC 模拟器还有很长的路要走，至少不会比 PS2 模拟器容易。

FFX FC移植版





这则消息是前不久在日本的 2ch 游戏论坛偶然看到的，一些 FFX 的狂热爱好者打算将这个游戏移植到 FC 上面去。我们都知道 FFX 是 PS2 上的招牌 RPG，其流程并不算长，不过如果想要移植的话，却不得不正视几个关键的问题：

1. 用 FC 的表现方式尽可能重现那些华丽的魔法

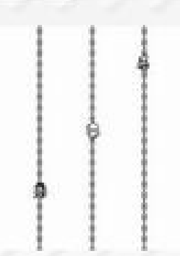
从下面的图片中我们可以看到，魔法的运用在 FC 有限的机能下做到了尽可能的简练而不失原味，几个召唤兽的出场都还像模像样。





2. 一些精彩剧情的特写需要将人物和场景的镜头处理电影化

比如我们非常熟悉的游戏中跳飞船抢婚、在河边小憩的镜头，在 FC 上面又将如何体现呢，这里的图片给出了答案。





3. 人物必须重新绘制而且不能失去原作风格



FC 中的人物用点阵图来绘制确实不是件容易的事情，而且 FC 的 FF 在游戏中的人物和在状态栏中的头像又是两种截然不同的风格，看看这些点阵图和人物头像的画风是否会令老玩家满意吧。



总的来说，这是一款值得期待的非官方作品，如今掌上游戏机的模拟器如此发达，如果能够将其移植到 FC 上再用手掌机的 FC 模拟器来玩，岂不是一件美事。

？？？



最后留一张图给大家，不知道大家能不能猜出这是即将到来的什么模拟器：）

龙椅地下城/文
cotolo/栏目编辑

PlayStation Emulation for the PC

PS模拟器PCSX

上手教程

模拟器简介



说到 PS 模拟器，几乎每一个人首先想到的应该是 ePSXe 吧。即便这个模拟器已经很久都没更新了，但似乎一直没有同类模拟器能够超越它。不过随着时间的推移，PS 模拟器已经不像以前那样仅仅靠几个主力级别的在顶着，现在已经有不少 PS 模拟器能够达到主流级别了，像这个 PCSX 便是一个。

要说到 PCSX 这个 PS 模拟器，大家可能没什么印象。因为这个模拟器最早是开发出来为了在 Linux 上运行的，当时这个模拟器出现的时候正值 VGS 和 ePSXe 当红，所以很少有人问津。大约过了一年半时间，PCSX 才正式推出 Windows 的版本，而当时的 ePSXe 已经成为了很多人的首选，所以 PCSX 受到冷落也是情理之中的事了。掐指算算，PCSX 这个模拟器已经有接近一年没有消息了，在去年放出 1.6BETA 版的源代码之后，网站也基本停止了更新。如今将其拿出来作文章，是因为最近一名名为 Takashi Yano 的日本模拟器爱好者在 1.6 版的模拟器源代码基础上编译出了一个最新的 PCSX 1.6ZETA 版本，使我们重新对这个 PS 模拟器产生了兴趣，于是决定写下这篇文章来给大家介绍一下这个几乎被人遗忘的 PS 模拟器。该版本在官方发布的源代码基础上作了如下修改：

- **修正了 CD 数据的读取准确性从而让一些细小的声音问题得到解决**
- **支持未处理的 XA 音源因此 Yarudora 系列的音源部分得到改良**
- **通过声音芯片主 CPU 的 CD 音轨质量得到提高**
- **CD 的音量控制做得更好**
- **CdlForward 和 CdlBackward 的功能得到修正**
- **自动暂停的功能得到修正**
- **错误自动汇报功能得到改良**
- **其他一些细微的改变**

Bios
Langs
memcards
plugin
snap
sstates
emuLog.txt
gnu_gettext.dll
pcsx050711n.exe
pcsx050711n.txt
pcsx.exe
pcsx.log
Readme.txt
WNASPI32.DLL

由于 PCSX 1.6ZETA 版是在原模拟器的源代码基础上编译的，模拟器的压缩包中仅仅包含几个简单的说明文件和一个模拟器执行文件，所以我们必须在 PCSX 官方版本的基础上用该模拟器覆盖到相同目录下才能正常使用，否则运行的时候会提示缺少 gnu_gettext.dll 文件而无法启动。将模拟器相



关文件放置好之后，双击 pcsx050711n.exe 主程序文件就可以运行模拟器了，初次运行，模拟器会弹出一个提示窗口，提示使用者模拟器需要首先经过设置才能够正常使用，确认后，会直接切换到模拟器的插件设置窗口。在这里我们需要对模拟器的主要部分——插件以及 BIOS 相关来作一些设置。

第一次设置

从这个窗口我们可以大致看到这个 PS 模拟器所用到的主要插件配置，我们也能感觉到这便是 PSEmu 标准的插件设置对话框，许多模拟器仍在沿用其插件设置引擎足见 PSEmu 在 PS 模拟器中起到的重大和深远的影响。由于大多数用户都应该使用过 ePSXe 等带有插件系统的 PS 模拟器，所以这里只要稍作调整便能很快设置完毕。首先我们点下 Set Plugins Directory 按键，设置好模拟器的插件目录，如果之前用过同类插件系统的模拟器的话，只需要将该目录指向以前的模拟器插件目录即可。使用者也可以直接将用于 PS 模拟器的插件文件拷贝至模拟器的 plugin 目录下，作用相同。接下来再点下 Set Bios Directory 按键，设置好模拟器的 BIOS 文件存放目录。同插件目录一样，将目录指向同类模拟器的 BIOS 文件存放目录以及将 PS 模拟器所调用的 BIOS 文件拷贝至模拟器的 BIOS 目录下都能生效。PS 的 BIOS 文件以 SCPHXXXX.BIN 的形式命名，其中的 XXXX 代表的是 PS 主机的版本号，有些游戏需要对应特殊的 BIOS，所以说在运行某个游戏出现问题的时候，可以试试更换模拟器的 BIOS 版本，或许能够解决。

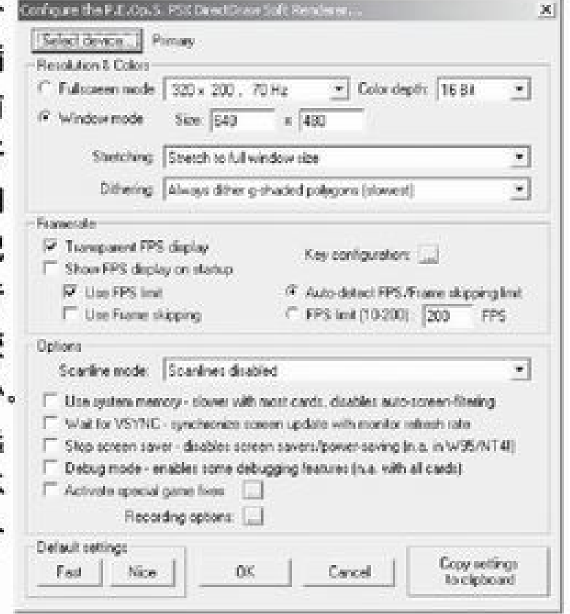
Internal HLE Bios
SCPH1000.BIN
SCPH1001.BIN
SCPH5000.BIN
SCPH5500.BIN
SCPH7001.BIN
SCPH7502.BIN

确定插件和 BIOS 都设定完毕之后就能够见到原本空空如也的插件设置窗口中一下子多了许多东西，接下来要做的便是针对各个插件进行详细设置了。插件的复选框中可以看到已经存在于插件目录中的插件列表，选定某个插件后按下 Configure 按键便能够进入插件内部设置对话框进行进一步详细设置，而按下 Test 按键则能够确认该插件是否适合于模拟器运行，按下 About 按键则会显示插件的版权信息。

* Graphics（图像显示插件）

Graphics
P.E.Op.S. Soft Driver 1.16
Kazzuya Software Driver 1.8
Pete's OpenGL Driver 1.75

这是模拟器的显示部分设置，像 Pete 等名人的插件就不用多说了，绝对是 PS 模拟器插件的首选，图像插件的选择要看各人的具体情况和喜好来定，像笔者就比较喜欢软加速特性的插件（即带有 Soft 字样的插件），首先因为笔者的电脑配置并不算高，Soft 系列插件在模拟器运行途中所需的系统资源较少。再者笔者经常同时运行比较多的程序，模拟器能够争取到的系统资源比较少。大家完全可以根据自己的喜好来慢慢配置和选择合适的图像插件，至于插件的详细设置已经不再是什么新鲜事了，以前的文章中都有详细的介绍。



* Sound（声音插件）

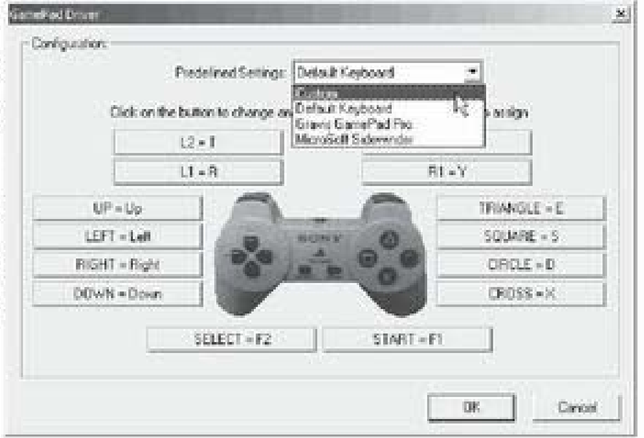
模拟器的声音插件本来有着不少的选择，但经常使用PS模拟器的朋友应该比较清楚，Eternal系列的声音插件是要比模拟器自身音频部分更为出色的一款声音插件，所以Eternal系列声音插件一般都是PS模拟器的首选，而且这个PCSX 1.6ZETA的作者也对Eternal系列声音插件喜爱有加，平日还研究过怎么用这类插件来提取PS游戏中的音乐并转化为直接可以播放的音频流媒体文件格式。我们进入Eternal声音插件的设置对话框，可以看到一个小小的声音插件的编写无疑耗费了作者不小的心血。具体怎么设置在这里介绍的话也需要耗费大量的笔墨，大家只要注意将最后三项勾上就行，这将有利于在一些特定的游戏中解决一些棘手的声音模拟问题。



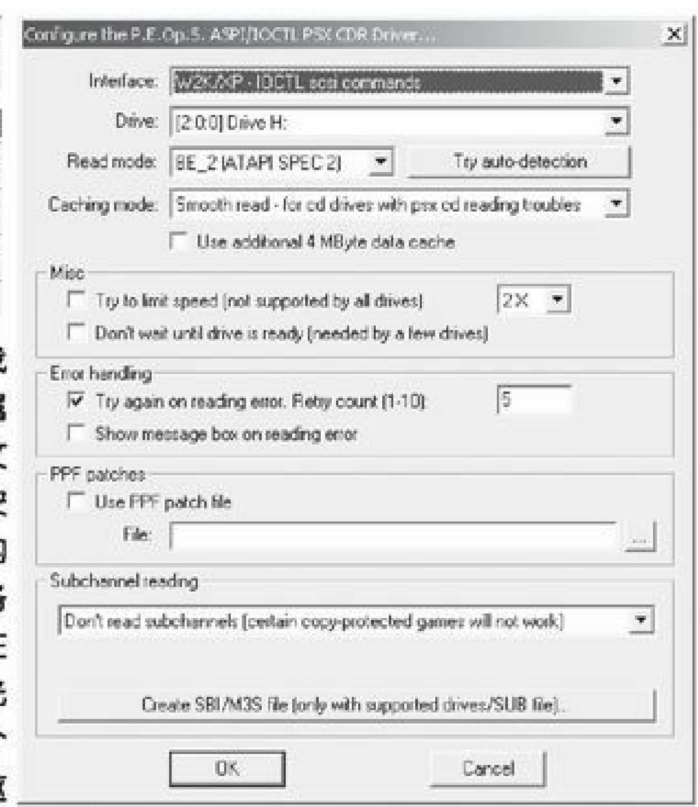
* Controller（手柄插件）

PCSX这个模拟器并不像ePSXe那样将手柄输入部分整合在模拟器主核心之内，还需要调用外部的手柄插件才能实现输入部分的详细配置。PS模拟器的手柄插件也不少，但实际上我们很少能够一个个去仔细测试。笔者就匆匆选了两个：Kazzuya的DInput手柄插件以及N-Rage的手柄插件。Kazzuya的软加速图像显示插件笔者是非常喜欢的，但这个手柄插件却不敢恭维，首先它只支持一个手柄，无法配置2P的键位。再者这个插件对输入设备的归类过于教条，很容易出现手柄和键盘类型不兼容的问题。再进入N-Rage的手柄插件设置窗口，我们可以看到PS手柄的各项参数在这里罗列得非常详细，除此之外还有一个Short Cuts栏，可以设置鼠标、数字手柄和模拟手柄的切换等诸多极具创意的原创功能，具体的设置还是留给大家自己摸索好了。





*** Cdrom（光驱插件）**



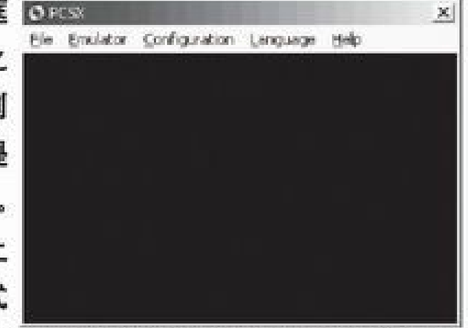
光驱本是PS模拟器中非常重要的部分，不过现在由于硬盘容量的变大以及虚拟光驱等软件的运用普及，已经很少有人将自己的电脑光驱用来频繁读取那些游戏光盘了。虚拟光驱比较大众化的当属Daemon Tools，大家去安装一个中文版的，使用起来并不困难。双击已经安装完毕的Daemon Tools于桌面上的图标启动虚拟光驱软件后，会发现任务栏中多了一个软件的常驻运行图标，在该图标上右击选择读取相应的PS光盘镜像之后，你的系统中便会多出一个装载了PS游戏光盘镜像的虚拟光驱盘符。之后我们便以这个虚拟光驱盘符为参照物，来设置这模拟器的光驱部分吧。这里我们使用的是P.E.Op的光驱插件。首先在第一栏界面栏中选择好适合于自己系统的光驱加载命令模式，第二栏中选中刚才系统中新增的虚拟光驱盘符，由于此时虚拟光驱中已经载入了游戏镜像，所以按下Try auto-detection按键，稍等片刻，软件便能够为我们选择好适当的光驱读取模式（Read Mode），至于光驱插件部分其它的设置，也与之前一样，留给大家来慢慢权衡。

*** BIOS（基本输入输出系统）**



这里的设置已经没有什么需要详细解说的了，PS的BIOS有很多种，作者推荐使用最为原始的1000，而笔者建议使用7502以达到更好的兼容性。

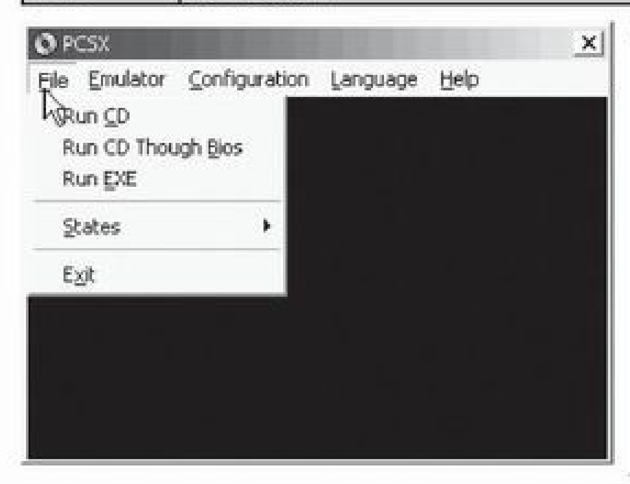
主界面菜单详解



插件和BIOS设置完毕之后确定，会弹出个提示框提示模拟器需要重新启动以使之前的所有设置生效。之后我们再次打开模拟器，只要设置没有问题，便会看到模拟器的主界面了（如果设置有问题还会弹出错误提示再次回到之前的窗口要求配置正确才能进入主界面）。模拟器的主界面虽说是标准的Windows GUI，但实际上运行游戏的时候还是以ePSXe那样的窗口和全屏形式来实现的，毕竟各个方面用的都是同样的第三方插件。下面就对这个模拟器的各部分菜单作一下简单的介绍。

*** File（文件菜单）**

Run CD	运行光驱中的CD光盘（只要之前设置好光驱部分，这时候便能够顺利看到游戏开始运行）
Run CD Through Bios	通过PS的BIOS启动来运行CD光盘（这里会像真实的PS主机启动一样启动游戏，如果没有光盘在光驱中则会跳到记忆卡管理画面，遇到音乐CD便会跳到CD播放器画面，BIOS的版本不同启动画面中的文字也会不同）
Run EXE	运行PS光盘中的执行文件（一些早期的PS游戏光盘中存在用于启动游戏的EXE文件，运行它们同样可以启动游戏）
States	即时存档的存储（Save）和读取（Load），不同于记忆卡存储，即时存档是模拟器等非官方设备才具备的随时随地存储和读取功能
Exit	退出模拟器



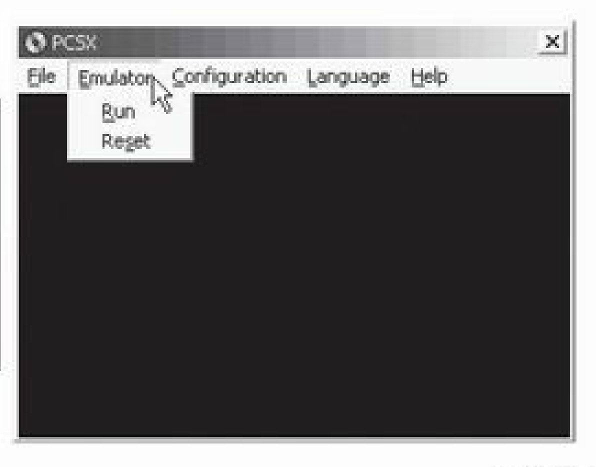


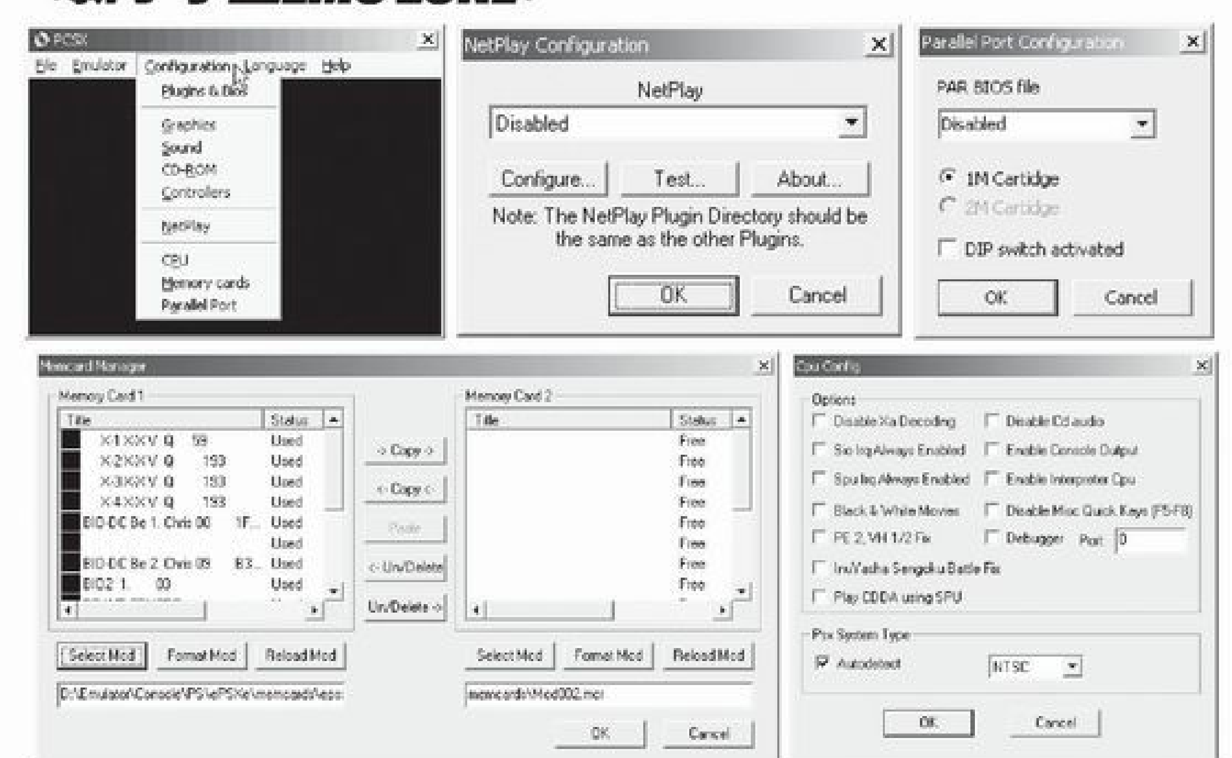




*** Emulator（模拟器菜单）**

Run	在游戏途中按下键盘上的ESC键可以暂停模拟器的运行，此时选择该命令可以让模拟器继续运行
Reset	游戏复位（因为模拟器需要重新从光驱中读取，所以复位后需要等待一段时间才能生效）





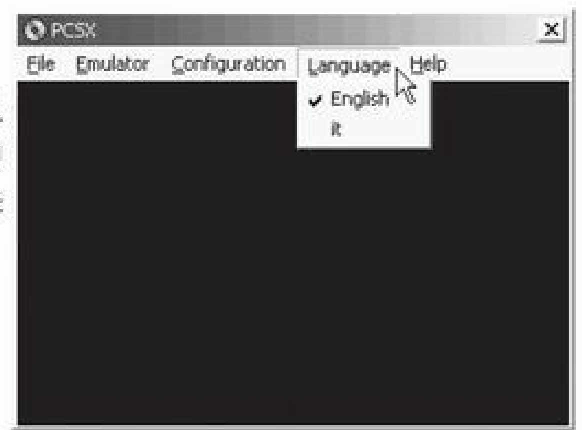
*** Configuration（设置菜单）**

Plugin & Bios	切换到模拟器的插件和BIOS设置窗口（也就是第一次运行模拟器进入那个设置窗口）
Graphics	切换到之前选好的图像显示插件设置窗口
Sound	切换到之前选好的声音插件设置窗口
CD-ROM	切换到之前选好的光驱插件设置窗口
Controllers	切换到之前选好的手柄插件设置窗口
NetPlay	联网插件设置（PS模拟器的联网插件并不多，联网效果也并不是很好，所以还是建议使用ePSXe来联网，不过是先要把用于联网的插件放置于插件目录中才能选择并设置）
CPU	这里是针对模拟器的内核对一些特殊的游戏作的修正（最下面的选项是PS游戏的制式选择）
Memory cards	切换到模拟器的记忆卡设置窗口
注：在第一次运行模拟器之后，模拟器的memcards目录下就会自动生成两个后缀名为mcr的记忆卡文件。在这个记忆卡管理窗口中，我们可以非常方便的管理我们的记忆卡文件，要比一些模拟器甚至专用的记忆卡工具方便实用，以下是几个按键的简单功能介绍。	
Copy	拷贝选中的记忆
Paste	将拷贝的记忆粘贴到另一块记忆卡
Un/Delete	删除和反删除选中的记忆
Select Mcd	选择已经创建的记忆卡文件为当前记忆卡（可以选择其它模拟器已经使用过的并且兼容的记忆卡文件）
Format Mcd	格式化当前记忆卡（无法恢复）
Reload Mcd	重新读取/刷新当前记忆卡（记忆卡中一些游戏的标题不能正常显示，是因为我们的简体中文操作系统无法正常显示日文和繁体中文的缘故，并不是记忆存在问题）

Parallel Port	似乎模拟器可以通过电脑的并口来导出BIOS文件，但具体如何操作笔者目前尚未了解

* Language（语言菜单）

模拟器支持英语和意大利语，想要模拟器的主界面支持其它语言，需要在模拟器的Langs目录中放置相应语言的相关字体和翻译文件。



* Help（帮助菜单）

Help	直接打开模拟器的说明文件
About	模拟器的相关版权信息





附录补充

游戏中的快捷键

F1	快速存取即时存档于指定插口
F2	即时存档插口向前跳1
F3	快速读取即时存档于指定插口
F4	显示即时存档时的即时游戏抓图
F5	Sio中断开关（某些时候手柄不听使唤按下就可能解决）
F6	开启/关闭黑白显示
F7	开启/关闭效果音
F8	游戏中途抓图
F9	打开光驱（用于换盘）
F10	关闭光驱（用于换盘）



Internal HLE Bios（内部高阶模拟BIOS）

Bios
Internal HLE Bios

虽说我们设置了模拟器的BIOS，但是如果一些游戏模拟得不如人意，便可以试试这个Internal HLE Bios，这是模拟

器内置的内部高阶模拟 BIOS，启动速度非常快，对一些游戏的支持也非常好，调用的方法就是进入 Plugins & Bios 设置窗口，在 Bios 栏选择最上面那项即可。

常见问题

Q：为什么每次进入模拟器都要我到插件设置窗口设置？

A：插件设置是模拟器的最基本操作，只有插件正确设置完毕了才能顺利运行模拟器。

Q：为什么设置好了插件，而每次运行模拟器却会弹出非法操作的窗口？

A：请确认每个插件在 Test 之后均没有报错，如果问题依旧，不是系统问题所致的话便有可能是插件目录存在多余的文件导致冲突发生，解决的办法就是尽量使插件目录简单化，不要放太多无用的插件进去。另外就是插件的版本尽可能更新到最新，以免出现问题。

Q：我的记忆卡提示没空间了怎么办？

A：在记忆卡目录也就是模拟器的 memcards 目录下新建一个 mcr 文件，并进入模拟器的记忆卡管理窗口将记忆卡选为新建的 mcr 文件并格式化即可。

Q：启动的时候提示找不到 WNASPI32.DLL 文件怎么办？

A：这是 NT 操作系统下的 ASPI 光驱支持文件，去找一个同名文件放在模拟器根目录下即可。

Q：模拟器在读取游戏 ISO 的时候出现 Could not load cdrom 提示怎么办？

A：进入模拟器的光驱插件设置窗口，将各项设置配置好后按下 Try auto-detection 按键选择好适当的光驱读取模式，问题就会解决。

Q：模拟器中的 Run、Run CD 以及 Run CD Through Bios 各有什么区别？

A：Run 命令指的是在游戏中途暂停的时候回到游戏，Run CD 是指直接运行游戏 CD，Run CD Through Bios 指的是先读取 BIOS 文件然后再启动游戏光碟。

Q：我该如何得到模拟器的源代码并加以编译？

A：模拟器的官方主页 www.pcsx.net 有模拟器的官方版本源代码，至于这个编译版本的源代码，目前还未曾公布。

Q：为什么有些游戏的 ISO 用 ePSXe 可以运行而 PCSX 不能？

A：PCSX 的兼容性肯定比不上 ePSXe，而且 PCSX 只能运行 1：1 导出的镜像，一些打过特殊引导补丁的 ISO 是不能支持的，比如早期 PS 直读还不成熟的时候做出来的盘便不是 1：1 原版导出的。





Nintendulator

新生的FC模拟器





模拟器简介

说到FC模拟器，可能很少有人会注意到这个Nintendulator，笔者也是看到模拟器的名字取得比较有创意才产生了好奇下回来试用了一番。之所以说模拟器的名字比较有创意，这Nintendulator正好是Nintendo Emulator合在一起的简写啊，前者的含义是任天堂，后者则是模拟器的英文名称，其中奥妙也就不言而喻了。

说到正题上，Nintendulator这个模拟器到目前为止还没有比较大的名气，从其官方主页得到的信息少之又少，作者也是一个低调的人，不喜欢将模拟器四处张扬，而仅仅是作为自己业余的兴趣爱好来开发和发布，这些从模拟器简单的目录结构，而且并没有包含任何说明文件及版权信息就可以看出。模拟器的官方主页上面除了一些基本的更新信息之外，大部分都是模拟器作者自己写的模拟器兼容简述以及支持的Mapper列表，FC模拟器最重要的一个部分就是各种

- FDS.dll: FDS (with sound)
- iNES.dll: 117 mappers supported
  - Full: 0, 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 24, 26, 32, 34, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 73, 75, 78, 79, 85, 86, 87, 89, 90, 93, 94, 96, 97, 99, 105, 118, 119, 126, 127, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 180, 182, 184, 185, 189, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 243, 250, 254
  - Nearly: 5, 19, 71, 83, 95, 115, 132, 164, 225, 232
  - Partial: 16, 18, 21, 22, 23, 25, 33, 64, 76, 80, 91, 112, 113, 114, 151, 246
- NSF.dll: NSF (FDS, MMC5, NAMCO-106, VRC6, VRC7, and FME-7 sound)
- UNIF.dll: 76 boards supported
  - Licensed
    - Plain: NES-NROM-128, NES-NROM-256, NES-RROM-128
    - LS161: NES-AMROM, NES-ANROM, NES-AOROM, NES-BNROM, NES-CNROM, NES-CPROM, NES-GNROM, NES-MHROM, NES-UNROM, NES-UOROM
    - MMC1: NES-SAROM, NES-SBROM, NES-SCROM, NES-SEROM, NES-SGROM, NES-SKROM, NES-SLROM, NES-SL1ROM, NES-SNROM, NES-SOROM, NES-SUROM
    - MMC2: NES-PNROM
    - MMC3: NES-TFROM, NES-TGROM, NES-TKROM, NES-TLROM, NES-TR1ROM, NES-TSROM
    - MMC4: NES-FJROM
    - MMC5: NES-EKROM, NES-ELROM, NES-ETROM, NES-EWROM
    - MMC6: NES-HKROM
    - FME-7: NES-JLROM, NES-JSROM (NES-BTR)
    - NAMCO-108: NES-DEROM, NES-DEIROM, NES-DRROM
    - HVC-xxxxx (Famicom), UNL-xxxxx (unlicensed look-alikes), and BTL-xxxxx (bootleg look-alikes) also supported
  - Unlicensed Singles: UNL-DRIPGAME, UNL-8237, UNL-H2288, UNL-SA-016-1M, UNL-SA-72007, UNL-SA-72008, UNL-TC-U01-1.5M, UNL-SA-0036, UNL-SA-0037, UNL-Sachen-74LS374N, UNL-Sachen-8259A, UNL-Sachen-8259B
  - Bootleg Singles: BTL-MARIO1-MALEE2
  - Bootleg Multicarts: BMC-1991SuperHiK7in1, BMC-1992Ballgames11in1, BMC-Generic115in1, BMC-Generic15in1, BMC-Generic20in1, BMC-Generic20in1A, BMC-Generic42in1, BMC-Generic52in1, BMC-Generic76in1, BMC-GoldenGame150in1, BMC-Mario7in1, BMC-NovelDiamond9999999in1, BMC-Reset4in1, BMC-StudyGame32in1, BMC-Super1Min1, BMC-Super24in1SC03 BMC-Super700in1, BMC-Supervision16in1 BMC-SV01, BMC-T3H53, BMC-WS

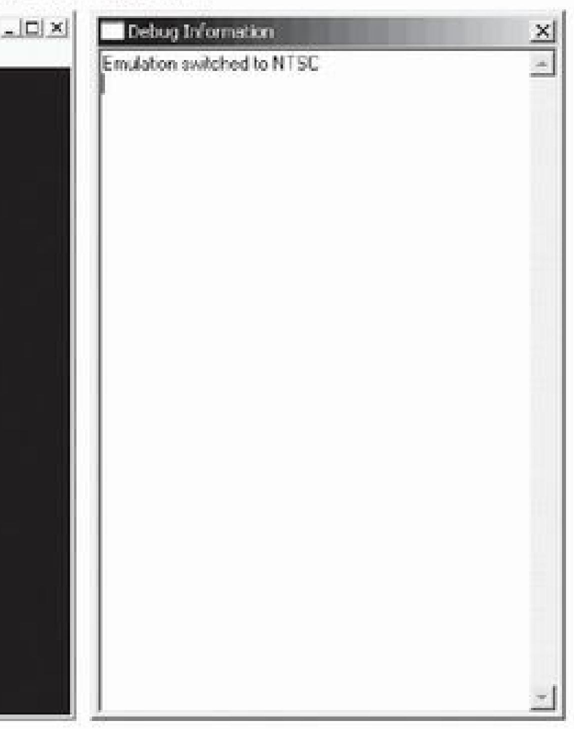
Mapper 的信息来源。因为任天堂早期对 FC 游戏开发管理的严格制度制约，当时很少存在非官方 FC 游戏的 ROM。而随着 FC 时代的渐渐远去，大量非官方授权的游戏逐渐出现在民间，这些 ROM 没有经过官方授权，结构也与官方的规格存在着较大差异。所以 Mapper 的收集便存在着较高的难度。一些中文 ROM 便因为缺少 Mapper 的具体信息而很难被某些模拟器正常运行。

菜单详解

我们将模拟器的压缩包解压出来放到一个目录下，同时会发现该目录下还包含两个子目录：ansi 和 unicode。这两个目录下都包含有一个模拟器的主程序文件 Nintendulator.exe 以及一个 Mappers 目录，Mappers 目录下自然包含的都是之前说的那些 Mapper 信息，详细的就不在本文说了，不然说下去肯定没完没了，还是直接介绍模拟器吧。

这 ansi 和 unicode 两个目录分别是对应 Windows 95/98/ME 操作系统和对应 Windows NT/2000/XP 操作系统的两套模拟器，请根据自己的操作系统类型选择恰当的模拟器版本来运行。两个版本的模拟器运行起来没有本质的区别，只是对应不同操作系统的内核罢了。双击 Nintendulator.exe 文件可以看到模拟器的主界面，以及一个随着模拟器打开的 Debug 信息窗口。模拟器的主界面中规中矩，菜单也并不复杂，接下来就请随笔者慢慢看来。





File（文件菜单）

Open	打开FC游戏ROM文件，模拟器支持四种格式的ROM文件：NES（官方FC ROM文件）、UNIF（FC晚些时候出现的新ROM格式）、FDS（FC磁碟机ROM文件）以及NSF（FC游戏音源文件）



Close	关闭目前运行的游戏
Edit iNES Helder	编辑NES ROM的文件头（只有iNES结构的ROM才能够编辑文件头，这ROM的文件头之中包含着太多的奥妙，比如PRG和CHR的校验核、如何修改文件头才能对应模拟器的运行、Mapper在文件头中的扩展等等，涉及的都是ROM校验的深层次问题，在此就不详加介绍了）
Auto-Run	勾上这项在读取了游戏之后便会自动运行
Exit	退出模拟器

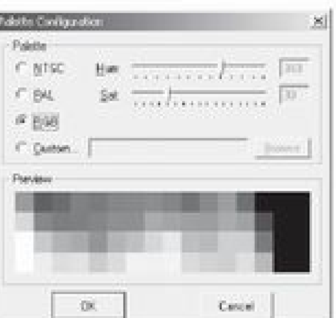
CPU菜单

Run	开始运行游戏（必须在正确载入了ROM的前提之下）
Step	游戏速度临时步进（必须在游戏Stop的前提下）
Stop	游戏中途暂停
Soft Reset	软复位（并不释放内存）
Hard Reset	硬复位（主机及游戏信息完全初始化）
Save State	游戏中途即时存盘
Load State	读取即时存盘
Prev State	切换到上一个存盘口
Next State	切换到下一个存盘口
Game Genie	调用游戏金手指
Frame Step	游戏逐帧步进（也就是幻灯片式播放）

PPU菜单

Frameskip	跳帧以用于调节游戏运行的速度（有0-9一共10个等级可供选择，数字越大游戏运行越不流畅，Auto为自动根据实际情况选择跳帧的级别，自动跳帧勾上后，游戏运行途中于此处可以看到详细的跳帧浮动）
Size	模拟器屏幕的大小调节（有1-4倍可供选择）
Mode	FC主机的指示选择（不同游戏必须对应正确的制式才能正常启动）
Pallete	色盘调节（使用不同类型色盘，在游戏中的发色数和色彩渲染方式也有不同，大家自己调节一下就知道区别了，Custom中还可以选择非模拟器的色盘来渲染游戏，不过FC机能有限，多余的色盘颜色会碍于机能限制无法正常显示）
Slowdown	如果您的机器运行模拟器太快，可以用这项功能来给模拟器强行减速，缩减比率视不同情况来定





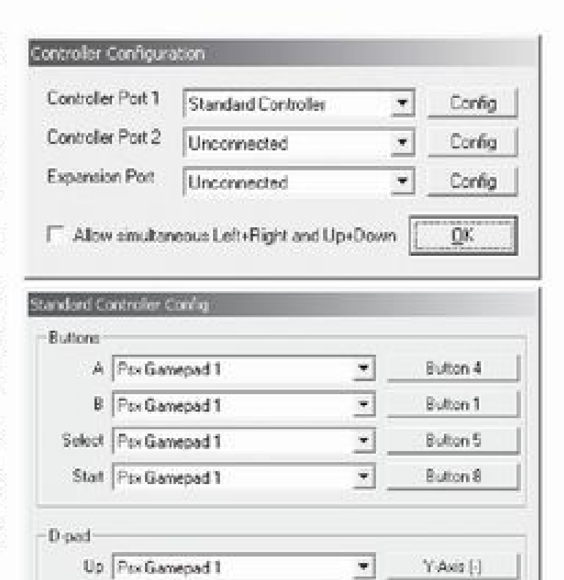
Sound（声音菜单）

模拟器的声音开关可以用快捷键Ctrl+S切换

Input（输入菜单）

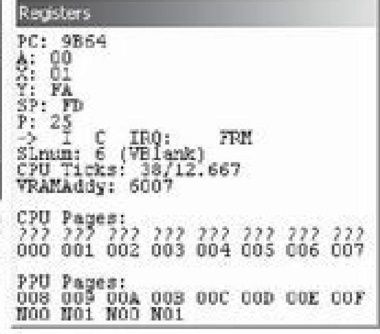
这里需要设置的是模拟器的输入设备，进入第一次设置窗口的时候需要设置输入设备的

类型，虽然FC的输入设备很多，有手柄、光枪以及各种我们未曾见过的设备等等，但一般人都会选择标准的手柄（Standard Controller）。最下面的复选框勾上后，就能允许方向键的同时按下，由于某些键盘不支持过多按键的同时输入，所以这项功能在一些秘技的输入时就相当重要。选好输入设备类型后点下旁边的Config即可进入下一级明细设置窗口。这里需要设置的是FC的各个键位，首先要在下拉框中选择电脑中的输入设备类型，然后按下右边的按键并根据提示按下需要定义的手柄键即可，熟悉了基本原理和定义过程之后很快便能设置完毕。



Debug（调试菜单）

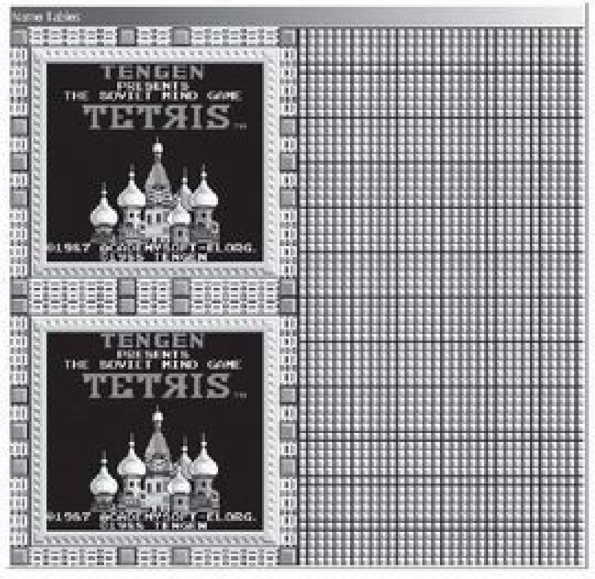
Level 1	默认设定，不打开任何调试功能
Level 2	色盘查看器，可以看到游戏的详细色块以及字体构成（对汉化游戏有很大帮助）
Level 3	更为详细的调色板查看器
Level 4	反汇编功能



• Level 1 (None) Ctrl+F1
Level 2 (Pattern Tables) Ctrl+F2
Level 3 (Nametables) Ctrl+F3
Level 4 (Disassembly) Ctrl+F4
Status Window

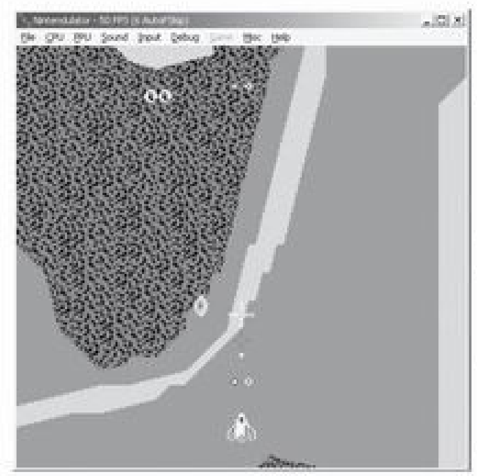
注：调试功能是供开发调试人员用的，一般用户很难看懂和操作，调试完毕后会在模拟器目录下生成一个不小的debug.txt文件。





Game（游戏菜单）

目前不知道如何才能激活



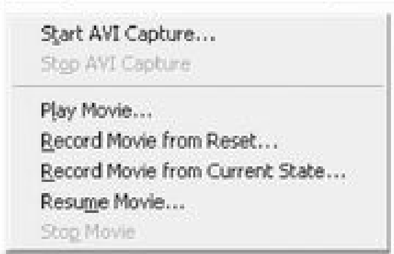




Misc（其它功能菜单）

实际上这里只是模拟器录像菜单，改为 Movie 似乎更合适。

Start AVI Capture	开始录制当前游戏过程为AVI视频流（选择后会弹出个AVI编码设置框，用于设置AVI的压缩解码器）
Stop AVI Capture	停止当前AVI录像的录制
Play Movie	播放模拟器录像（模拟器专用的录像格式为NMV，也就是NES Movie的缩写）
Record Movie from Reset	以游戏复位后为初始位置开始录像
Record Movie from Current State	从当前游戏位置开始录像（即不是从游戏刚开始的时候开始录像，而是现在进行到什么地方就从什么地方开始录像）
Resume Movie	以当前状态为基准接着某个录像的过程播放
Stop Movie	停止录制/播放当前录像





Help（帮助菜单）

只有在这里我们才知道模拟器的作者叫作 Quietust



模拟器常用快捷键

F2	开始运行游戏
F3	暂停游戏
F4	游戏软复位
F5	即时存盘
F6	跳到上个存盘点
F7	跳到下个存盘点
F8	即时读盘
Ctrl+F	开始游戏步进功能
Ctrl+G	打开游戏金手指
Ctrl+O	打开游戏ROM

Ctrl+S	模拟器声音开关
Ctrl+F1	关闭调试器
Ctrl+F2	打开二级调试器
Ctrl+F3	打开三级调试器
Ctrl+F4	打开四级调试器
Shift+F2	暂停中游戏逐帧前进
Shift+F4	游戏硬复位
Alt+F4	关闭模拟器
Space	游戏步进

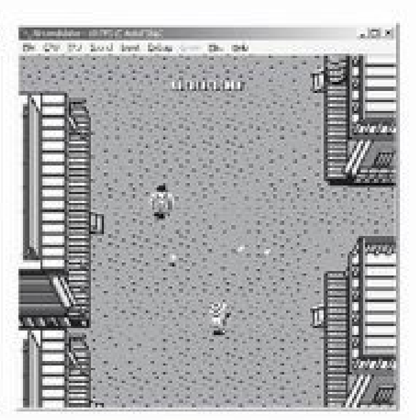












模拟器常见问题

Q：模拟器不支持压缩格式的 ROM 吗？

A：是的，目前模拟器只支持未经压缩的 FC ROM，所以在运行游戏之前请务必将您的 ROM 压缩包解压开来再运行。

Q：某某游戏不能运行是什么问题？

A：很可能是模拟器不支持该游戏的 Mapper 所致，如果您有游戏 ROM 的 Mapper 信息，也可以及时提供给作者。

Q：修改文件头会有什么影响吗？

A：修改文件头可能会使模拟器能够运行一些游戏，以及让一些 ROM 具备原先没有的功能（比如电池记忆功能），但在没有扎实 ROM 结构知识的情况下过度修改的话很可能会破坏 ROM 本身而使其无法运行。

Q：调节模拟器的色盘时游戏显示产生变化会对游戏运行有影响吗？

A：完全不会，因为色盘属于外部渲染部分，不会涉及游戏主程序本身。

Q：我该如何与作者取得联系？

A：模拟器的官方主页是 http://qmt.ath.cx/~nes/nintendulator，除此之外我们没有更多相关于模拟器的信息。

铁杆浆果饭 /文
cotolo /栏目编辑



PPC模拟器一网打尽

2004年，偶有了第一台自己的POCKET PC，虽然只是个2000出头的入门级机种，但也足以为偶成为一个疯狂的“蜥蜴”（谐音WINDOWS CE里的CE二字，PPC粉丝的别称。WINDOWS CE，PPC的操作系统，就如WINDOWS XP之于PC）提供了足够的物质基础。原本就是模拟狂热爱好者的偶拿到了同为WINDOWS的机器自然先想到的是有没有模拟游戏玩，经过一段时间的了解之后发现，其实PPC上的模拟事业是很繁荣的。

PALMGB

PALMGB这可以算是CE上历史比较悠久的模拟器了，从名称来看就知道它是一个GAMEBOY的模拟器，当初也正是它带领着不少蜥蜴们迈进了模拟器的大门。PALMGB的操作界面相当简单，打开以后就会把MY DOCUMENTS目录下所有可以运行的ROM列出来。在FILE菜单下，会有一些简单的设置。它支持的ROM的类型理所当然的只包括了GB和GBC，这比最初的1.01版只支持GBROM有了很大改进。在这里还可以设置一些游戏流畅度、声音、和手柄映射等。这款模拟器的兼容性相当好，很少出现挑ROM的情况，并且能够在一些低配置的机器上运行。不过既然是老的模拟器，也就有着一些这样那样的缺点，除了不支持虚拟按键外，ROM在运行时没有声音或者声音很糟糕，不过这些对于这样一个性能优秀的GB模拟器来说也仅仅是白璧微瑕而已。

YEMECE

YEMECE也是一款跨平台的多功能游戏模拟器，可以模拟GB、GBC、NES(FC)和SNES(SFC)。与其它模拟器最大的区别就是YAMECE有一个桌面版称之为YAME，两个版本拥有几乎完全一样的操作界面。这样带来的最大好处就是我们完全不必担心辛辛苦苦复制到掌上电脑上的ROM会不能使用，因为我们可以在PC机

ぼっかぞうけん。

上先做测试，尽管这种担心对于 YAMECE 来说是多余的。

YAMECE 也属于那种操控简单的模拟器。简单的设置菜单可以让我们对屏幕大小、CPU 速度、帧数、声音、操控等进行设置。YAMECE 和 CASIO 的机器结合得相当好，因此不用作任何设置。如果你是其它的机种，就不得不对按键盘映射进行一些必要的设置。YAMECE 的画面声音在所有的游戏模拟器中可以用完美来形容，特别是声音部分非常出色。YAMECE 对于 GB、GBC 游戏的模拟度非常好，对于 FC 游戏的模拟度也相当高，基本上日文和英文的 ROM 都可以顺利读出，比较遗憾的是不支持部分中文 ROM。SFC 的模拟则是 YAMECE 的软肋，大多数的 ROM 都不能顺利识别。尽管存在着一些小的不足，但是从 GB、GBC 和 FC 的模拟来说，YAMECE 的确是一个上佳选择。

POCKET NESTER

FC 模拟器除了国产的 DREAMNES POCKET 外 还 有 POCKET NESTER，POCKET NESTER 支持 NES 格式的 ROM 文件（未压缩的），游戏支持声音，通过 PPC 硬件按键控制，并可在游戏前自定义按键功能。POCKET NESTER 的使用很简单，安装运行后，点击“FILE-OPEN ROM”，它就会自动搜索所支持格式的游戏 ROM，并列表显示，要运行哪款游戏，只要用触笔点击即可开始。如果你需要对声音、按键等进行设置，只要直接在程序主界面上点击“OPEN”，选择对应的项目进行设置即可。

POCKETNES 也是 FC 的专门模拟器，与前面两款模拟器比起来功能并不突出，但其有着自己的特点。比如很卡通化的游戏界面，屏幕虚拟手柄等。兼容性方面，POCKETNES 也表现得不错，只是对于一些中文的 ROM 无能为力。总体说来还算是一款不错的模拟器。

GENERATORCE

GENERATORCE 是一个 MD 模拟器，不过不是很成熟。这从它的界面和功能就可以看出，异常简单的界面，同时在功能上不能保存游戏进度，并且在测试过程中很多游戏的模拟都出现键盘映射错误。MD 上有着无数优秀的游戏，真希望其性能能进一步改善。另外要说明的是，MD 游戏在运行的时候是横屏的。



POCKETSNES & TWSFC

之所以把这两个模拟器放在一起来讲，不单单只是因为它们都是超任（SFC 或者 SNES）的专门模拟器。网有一说法，认为这两款超任模拟器在两种 CPU 的机器 ARM 和 MIPS 上表现各不相同，在 ARM 的机器上，POCKETSNES 的效果好一些，而在 MIPS 的机器上 TWSFC 要好一些。偶用过的几个机器都是 ARM 的，所以偶也不知道这个说法的真实性，大家就姑且一听罢……

VBADVANCE CE

说到 GBA 我们有着众多的选择。VBADVANCE CE 是一款 PPC 绿色软件，无需安装，直接拷入 PPC 即可运行。它支持 GBA 格式的游戏 ROM，也可设置包括声音、按键在内的众多项目，在游戏中可即时存盘。该模拟器比另一个模拟器 POCKETADVANCE 无论是模拟完美度还是 OPEN 设置都要好一些，但只有一点比不过人家——运行速度。POCKETADVANCE 比起 VBADVANCE CE 来界面简陋无比，没有模拟键盘，没有 OPEN，除了 OPEN ROM 这个必备选项外就只有一个键盘映射和即时存档和读档的选项了，而且在运行《机战 OG2》的时候还会出现帖图错误的恶劣情况。但这是偶唯一发现的一个在 400MHZ 主频下可以跑到 100% 速度的 GBA 模拟器。

NEOGEO POCOTT

玩 NGP 我们则有 NEOGEO POCOTT。NEOGEO POCOTT 所支持的格式为（*.NGP *.NGPC）。该模拟器运行游戏比较流畅，通过屏幕虚拟按键及 PPC 硬件按键操作，遗憾的是不支持声音。虽然玩起来的时候会比较不爽，不过想到 NGP 在 PC 上的模拟也并不完美的前提下，作为一款掌上电脑用的模拟器，能让你在 PPC 上体验 SNK 的掌机游戏，还是很不错的。NEOGEO POCOTT 的操作和大多数模拟器一样，通过模拟器主界面菜单“FILE-OPEN ROM”来运行游戏。总体来说 NEOGEO POCOTT 比较简单，没有过多的设置，游戏中也不能存盘，可玩性其实并不很高。

MAME CE3

玩模拟器的人说到 MAME 不会没听过吧？PPC 上的 MAME CE3 是一款街机模拟器，说是可以在 PPC 上模拟大部分的街机游戏 ROM，如《雷电》及《彩京战机》之类。游戏画面较流畅，支持声音。偶只测试了一个老游戏，就是 NAMCO 的那个《坦克大战》，速度达到 100% 没有问题。MAME CE3 可以自定义按键，操作也很简单。相比别的模拟器，它还多了一个“DEVICE ID”选项，选择后会显示该 PPC 型号及制造商信息。

FPSECE

作为 PPC 上模拟的最强机种 PS 的模拟器，FPSECE 表现得相当出色。偶用 400MHZ 主频的 CPU 配 512M 的 SD 卡玩 PS 版《合金弹头 X》可以达到 60 帧上下，打开 TURBO 的加速模式后经常可以达到 100 帧以上。当然，因为 PPC 上按键数量的关系限制了 FPSECE 的使用性，但作为一个已经可以以全速使用商业游戏的 PS 模拟器，确实让偶觉得PPC的模拟前途是一片光明的啊。不过，作为一个铁杆 CV 饭，偶还是要抱怨一下——PS 版的《月下夜想曲》不能完美模拟。

MORPHGEAR

其实早在03年4月,《模拟与游戏》的VOL.7上龙二已经提及过关于POCKET PC模拟家用机方面的话题了。当时龙二主要向大家介绍的就是名为DREAMNES POCKET的红白机模拟器。诚然这是国内首款与PPC同捆上市的商业模拟器，意义非凡。但从整个PPC模拟界的角度来看DREAMNES POCKET也并非是“最优秀”这个级别的模拟器。那么接下来本文的主角就顺理成章的登场了，PPC上模拟器的王者——MORPHGEAR。目前它可以模拟GB(*.GB、*.GBC、*.CGB)、GBA(*.GBA)、GENESIS(*.BIN、.SMD)、MASTER SYSTEM(*.SMS)、NES(*.NES)、SNES(*.SMC、*.SWC、*.MGD)和PCE(*.PCE)这7个机种的ROM！



说到MORPHGEAR就不得不提POCKETGB，其最后的版本是1.52，而事实上MORPHGEAR就是它的1.53版（我们目前还能找到的是POCKETGB的1.50版），因为这是测试版，开发者只提供了免费的NES、和TG两项功能，其它都是测试版，象MORPHGEAR那样需要挨项交费注册。

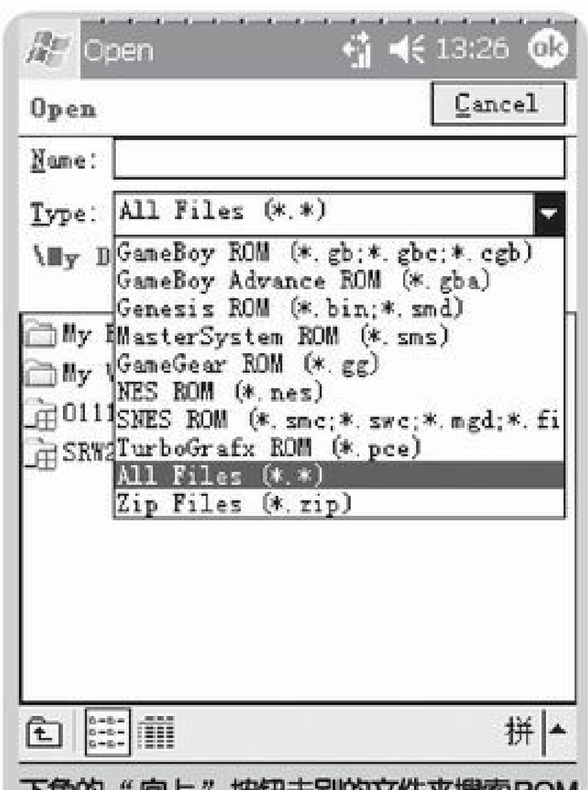
POCKETGB的界面比其他几种模拟器漂亮了很多，在上方有一整排的设置窗而且也和MORPHGEAR一样有虚拟按键的功能，只要用笔点屏幕下方就可以实现切换，可以用笔来控制也可以直接用手指控制。POCKETGB的设置界面的特点还是和MORPHGEAR一样。每种模拟器的设置都是分开储存且互不影响。当然，在功能设置上是大同小异的。但是可惜的是它在每一个平台上的表现都比较中庸。在FC的模拟上，声音、画面、速度都不是非常理想，特别是声音。ROM的兼容性还算不错。而在GBA的模拟上比较遗憾，偶测试的几个ROM没一个能

成功游戏的，有的甚至连片头都看不到。GB的模拟是POCKETGB最早提供的功能，因此在它众多的平台的模拟中显得最为成熟，但是这种成熟只表现在对于日文和英文的ROM上，在中文的GBC ROM模拟上POCKETGB碰到了不能读出的ROM，后面测试MORPHGEAR用的《第2次机器人大战G》的中文版在POCKETGB下就不能游戏。

MORPHGEAR目前最新的版本是2.3.0.2，但光盘里送给大家的是2.2.5.0版。MORPHGEAR是个收费软件，而且每个机种的注册是分开来的，收费从20到50美元不等。我们当然提倡在条件允许的情况下注册正版软件来支持作者，但中国目前的消费水平似乎还没高到让大群使用盗版WINDOWS的PC用户去花200到400(X8)人民币的价钱去注册一个模拟器的地步。所以这里附赠的是有破解版本的MORPHGEAR2.2.5.0版。而且原本的MORPHGEAR 2.2.5.0版是有安装程序的，但这里附赠的破解版是绿色的，只要直接复制到PPC里就可以运行了。

运行主文件MORPHGEAR.EXE，就可以看见运行窗口，控制栏最左边的那个文件夹图标就是OPEN ROM。



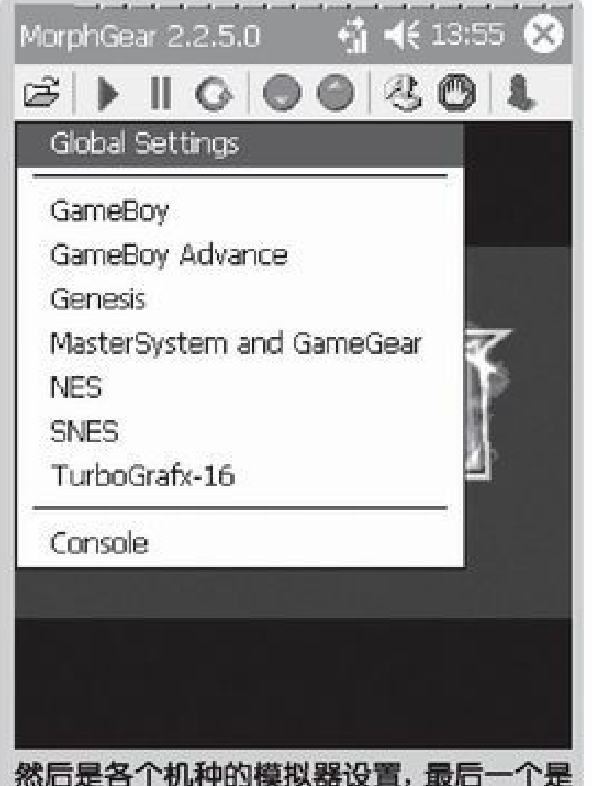


按TYPE项的下拉菜单，里面可以看见所有支持的ROM种类，包括*.ZIP。MORPHGEAR是支持ZIP压缩的ROM的，这对存储空间寸土寸金的掌上电脑来说实属体贴。打开ROM的默认文件夹当然是MY DOCUMENTS，但是我们可以通过左下角的“向上”按钮去别的文件夹搜索ROM。MORPHGEAR不会直接列出机器内存和存储卡里所有支持的文件列表，这样其实是很人性的，如果机器里放了很多ROM的话一起列出会很耗时，而且在一大堆ROM里挑出自己想要的ROM也很费事，如果碰到机器里放了不止一种ROM的时候就更麻烦了，即便是分类文件夹装也会被显示在同一个列表里。而像MORPHGEAR自己选择单独检查某个文件夹里的ROM才是比较科学的做法。



接下来我们选择了一个 ROM 进行游戏，OPEN ROM 按键旁边刚才灰色的 5 个按键变成了可以按的彩色状态。这个 5 个按钮依次是开始游戏、暂停游戏、刷新游戏、即时存档和即时读档。

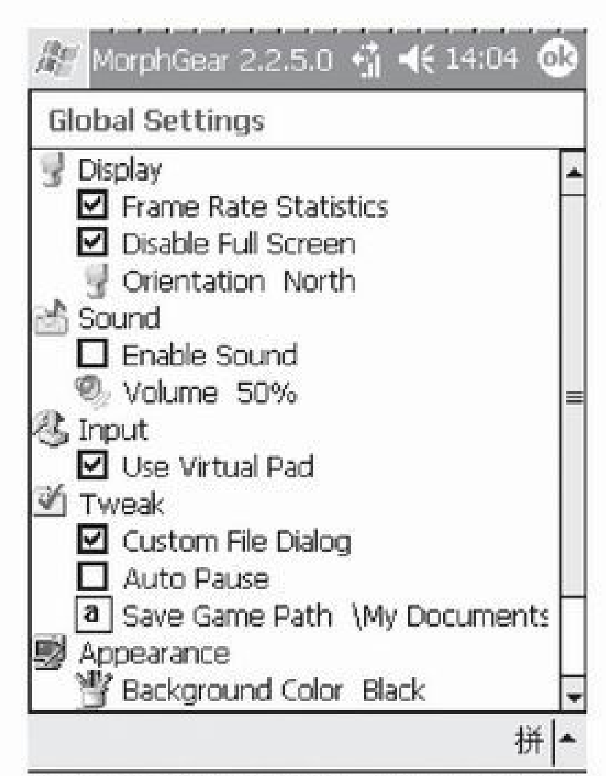
再往右边的三个按钮则是 OPEN、退出游戏 / 退出程序和 ABOUT。退出程序和 ABOUT 就不说了，单说一下 OPEN。按下 OPEN 按钮之后弹出菜单，第一项是总设置，



然后是各个机种的模拟器设置，最后一个是游戏运行信息。

这里就稍微详细说明下总设置。先是显示这个大项，里面第一小项为是否显示帧数，第二项是是否禁止全屏，第三项是选择横屏方向，NORTH 字样的位置是个下拉菜单，横屏之后画面变大，看起来自然要更舒服一些，但与此同时虚拟键盘就显不出来了，





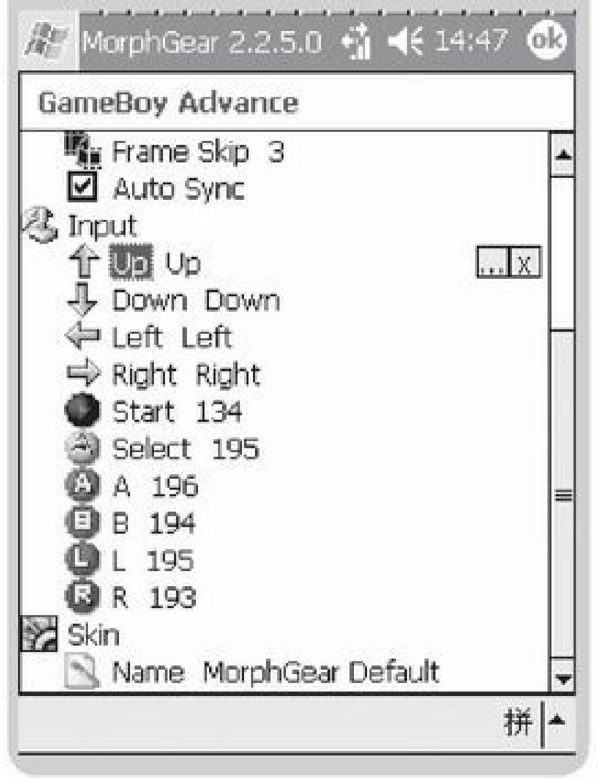
所以这个功能要慎重使用。第二大项是声音，第一小项是否禁用声音，第二小项为音量控制，有下拉菜单调节从100%到0%全都有，默认是50%。第三大项为输入，只有一个是否使用虚拟键盘的选项，记得勾上，这样只要在游戏的运行途中点一下屏幕，虚拟键盘就会弹出来。PPC的按钮一般的情况下都是要比GBA少1个左右，到时候按键不够就得用虚拟键盘。第四大项是些小设置，如是否记忆上次打开的文件路径，设置记忆卡文件的路径等。记忆卡文件的路径默认是MY DOCUMENTS，更改的话记得写绝对路径，因为MORPHGEAR不认相对路径。其实我们还可以把一些PC上的记录拷贝到PPC上用，只要找到相应的机种目录然后把存档文件扔进去就可以了，当然，记住要和读取的ROM同名才行。再下面的大项是界面，下面一个子项是界面背景色，还有一个是背景图。默认的背景图在MORPHGEAR根目录下，名字叫MORPHGEAR的BMP格式的图片。最后一项是注册，但这里只是显示注册者，真正的注册要到各个模拟器的设置里去选择，未注册软件只能运行5分钟。在刚才弹出菜单中总设置选项下面有7种类型的模拟器，需要分别注册。点击选中的类型，在设置界面的最下端就是注册项，点击输入注册码即可。我们现在用的是破解版，所以也不用这么麻烦。



接下来我们以《超级机器人大战A》为例讲一下具体各机种模拟器的设置。首先也是显示的大项，旁边的下拉菜单里从100%到150%到和窗口一样大的选项都有。然后

是画面平滑的选项。拉伸画面是会影响速度的，再加上偶前面也说了 MORPHGEAR 在一般机器上模拟 GBA 是达不到 100% 速度的（这就要模拟 GBA 专用的模拟器来了）所以尽量不要开影响速度的选项。然后是声音，小项一，是否开启声音，然后是声音采样。第三大项是调整运行速度，主要是靠跳帧来调节。旁边有下拉菜单，从跳 1 帧到跳 8 帧都有，默认值为 3。

再接下来就是按键的设定了，用触摸笔按对应按键的文字（如上箭头对应的 UP 字样），文字变蓝之后，屏幕右侧就会出现两个按钮，一个上面有 3 个点，另一个上面有一个叉。



按有叉的那个按键，这个文字对应的按键就会被重置清空。如果按有三个点的那个按键，就会出现下面这个画面。这时按任意一个按钮，这个按键就映射到这个按钮上了。最后一项还是注册，无视。GBA 的游戏设置就是这个样子了，其他的机种也差不多。



从图中我们可以看到效果上除了速度略慢以外和 GBA 根本没有差别。
作为这 7 个模拟机种里最高端的 GBA 都是这个效果，其他的就不必说了罢。







后话

其实说起PPC或者不如说是整个传统PDA的近况已经不比两年前了。去年六月，当数码产品的巨无霸SONY宣布退出在美国和欧洲的传统PDA市场，全世界CLIE的粉丝都深感遗憾，更多的人却为之震惊。难道是掌上电脑市场没前途可言了？直到听说SD卡三巨头之一，日式PDA市场的重要支柱之一的东芝也要步其后尘的消息之后，我们重新审视传统PDA市场的时候发现，这个世界真的变化得很快。

以前我经常会自己在家压一部电影装入SD卡里，在上学的车上或者无聊的课上慢慢看。但是现在动辄装备20G硬盘的MP4播放器满地都是，再加上现今的PSP，传统PDA在这里已经没有多少优势了。从屏幕来看，以前相对于MP4的小屏幕，传统PDA的320X240甚至480X320占有巨大的优势。但是今天，PSP已经在掌上实现了16:9 TFT480X272像索宽屏幕的播放效果。



从容量来看，传统的PDA更是节节败退，现今的大部分视频播放器都是采用微型硬盘，容量上的优势自然不言而喻。一个1小时30分钟的电影就是压成REAL格式的还有将近200M。一块20G的硬盘几乎100倍于其容量，即使装高清晰的影片也可以毫不犹豫的装上10部20部的。还有HI-MD和PSP的专用UMD，也都达到了1G以上。

从播放格式来看，多媒体性能强劲的PPC即使搭载400MHZ的INTEL芯片，所播放的电影还是得压缩。但另一方面新一代的随身看现在已经可以全速率的播放720X576的片子了（也就是说可以不压缩）。对于SONY的U系列这样用5寸屏幕的微型笔记本来说，操作系统都是WINDOWS XP了，格式还会是问题吗？

相对于压缩电影后再播放，传统的PDA用来播放音乐相对来说就容易得多。一张存储卡也可以装更多的歌曲，格式方面也基本上涵盖了目前流行的所有格式。但是到了如今MP3流行，不，甚至可以说是泛滥的年代里，传统的PDA不可能把体积做到和各式各样的MP3随声听一样大小，而在胸前挂一个MP3远比挂一个护心镜般的PDA方便轻松时尚。

音乐来源方面，大部分的MP3开始支持不通过电脑直接录制歌曲，MD的老本行就是可以通过光纤录制，苹果的IPOD更是有专门的网站下载音乐。各种免费的收钱的，需要电脑的不需要电脑的，都较传统的PDA给我们更



丰富的选择。而带MP3的手机也觊觎着随身音乐欣赏这块大蛋糕，看电子书、上网、收发E-MAIL等现在很多手机都可以代劳，何况NDS和PSP也都可分一杯羹。

说到POCKET WORD/EXCEL这些软件，随身办公这功能似乎还没有什么数码随身设备可以代劳，但看看着那些越来越轻便的本子……这微小的优势也有点说不出口了……

问题当然是存在的，但PDA也并非就是毫无价值。从多媒体播放这个角度来看，现在任一种MP4播放机都得3000上下，而3000多人民币偶完全可以买一个中档次的PDA。3000多的MP4只能用来看电影，而3000多的PDA除了MP4的功能之外还可以拥有看书、听歌、无线上网、便签记事、日程安排、约会提醒个人帐户管理，甚至于减肥教程监督、营养菜谱、电子蚊香等匪夷所思的功能。

说到用PDA播放影音文件，很多人最关心的就是音质了，虽然PDA音质确实达不到CD，但和千元左右的MP3播放器相比还是不相上下的。与其花2000大洋买一部高音质的MP3播放器，不如买功能更多的PDA好了。至于必须吞下12厘米CD的CD机，偶实在是想不到还有哪款PDA的体积大过这个东西。

说到智能手机的威胁，偶要说手机屏幕巨小无比，影响视觉效果。而PDA即便于携带，又有着比手机大得多的屏幕，无论是上网冲浪还是使用QQ、MSN聊天，它都能胜任，在偶看来是移动上网的不二选择。

想想看吧，带一个MP4看电影，带一个MP3听歌，带一个智能手机看电子书、上网、收发E-MAIL，带一个PSP玩游戏。就按中等档次的标准来看这些东西加一起也得将近一斤！而装备一个偶现在用的DOPOD696这样带电话功能的PPC，只有不到200克的重量，能看电影能听歌，随时随地GPRS上网，PS级别的游戏玩起来也没有问题。上面有的功能一个不少，实用性高出上面的组合不是一星半点，金钱投入却明显要小得多。MP4要3000，MP3得500上下，一个智能手机MIO那样的的国产牌子也得2000多，至于一个PSP么……2000打住了，向着万元进发罢，而一个相当高端的PDA也就5000出头。所以偶想说的是，手里有PDA的同学们，我们手里的东西可是有很大潜力可挖的！

G 游戏拾零

经典64合一(64 IN 1)

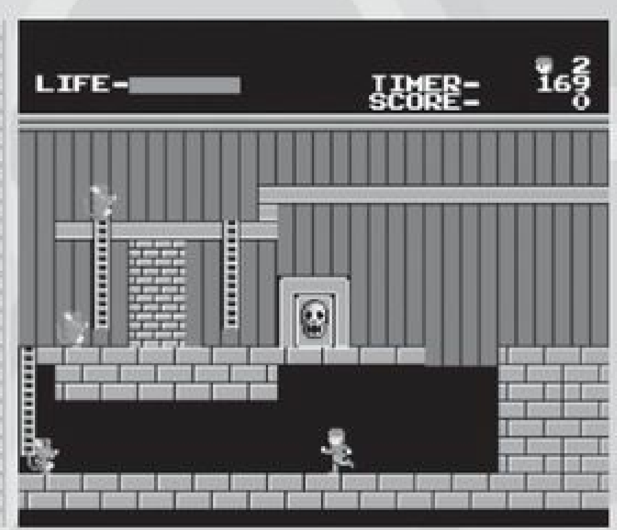
推出时间：未明
厂商：未明
机种：FC
游戏类型：ETC

只要是经历过 FC 时代的玩家都应该接触过这盘合卡，就算你真的未曾碰过这盘合卡，其中的游戏你一定都玩过，不知道这样表达算不算完美诠释了该卡带之经典程度。很遗憾在下家里已找不到任何“黄卡”，不过碰巧前两天在朋友家偶然发现了几盘卡芯几乎发霉了的 FC 卡带，《超级马里奥》、《机车龙虎斗》、《成龙踢馆》等等，尽管现在在模拟器上也可以找到这些游戏，但当这些原汁原味的东东出现在眼前时确有种实实在在的感动，一种奇妙的感觉似乎把自己又带回了数十年前初接触 FC 的那个暑假，当时的骄阳，当时的蝉鸣鸟叫，当时一同游戏的伙伴，一切一切在这一瞬全都在脑海中得以回放。

SIXTY FOUR-IN-ONE
PUSH SEL OR START BUTTON
01. ISLANDER
02. GRADING
03. STAR SOLDIER
04. GOONIES
05. LEGENDRY
06. TETRIS
07. BROS. II
08. TWIN BEE
09. NINJA 2
10. CITY CONECT.
11. B-WINGS
12. 1942
13. SPARTAN
14. BOMBER MAN
15. FRONT LINE
16. LUNAR BALL
17. GOLF
18. BASE BALL
19. PIN BALL
20. CHESS

称这盘合卡为 FC 启蒙卡带毫不为过，其中除了 RPG 和 SLG 外，几乎包括了其他所有游戏类型的元祖游戏，ACT 包括《超级马里奥 2》、《冒险岛》、《七宝奇谋》、《影子传说》；STG 包括《沙罗曼蛇》、《兵蜂》、《1942》、《坦克大战》；SPT 包括《高尔夫》、《棒球》、《桌球》；PUZ 包括《俄罗斯方块》、《五子棋》、《麻将》；FTG 包括《功夫》、《空手道》；RAC 包括《F1 大赛》、《越野车》、《火箭车》。而这些游戏在其他低 K 合卡里也绝对有着极高的出勤率，它们中的一些在日后还不断有续作推出，比如《冒险岛》、《沙罗曼蛇》、《兵蜂》等。这些天我一直在玩 PC 版的《头文字 D》，在对疯狂甩尾稍感厌倦后，突然玩了玩《火箭车》，平面赛车游戏，只有两档加速，没有刹车，更别谈





转向甩尾等技术动作了，但玩下来仍会觉得很有意思，这其中令人愉悦之处并不是指它的游戏性，而是通过玩这个游戏又找回了儿时的感觉，无法言尽其中的妙处，各位只要一试便知。



(ALIEN SYNDROME)

推出时间：1988

厂商：SUNSOFT

机种：FC

游戏类型：STG

80年代末至90年代初这段时间里很流行外星人、异形、机器人一类的东西，《变形金刚》、《恐龙特急克塞号》、《超人》这类深得青少年喜爱的影视作品层出不穷便是明证。在这股风潮的带动下，游戏界也掀起了“异形风暴”，《异形杀机》便是其中之一，其实这是SEGA于1987年制作的一部街机游戏，一年之后由SUNSOFT移植到FC上，依旧受到了玩家的欢迎。

游戏中玩家扮演的将是深入异形基地的一男一女两名特遣队员（里基和马莉），在每个关卡，你需要在240秒内解救12个人质，并找到出口进行BOSS战，当然BOSS战也有着时间限制。游戏中经常会遭遇敌人的围攻，所幸它们的防御力都不高，任何武器一枪即可解决，这些异形的移动速度各异，但有一点是相同的，那就是当它们进行攻击时都会停下来。大家在迷宫里转得晕头转向时不妨留意下墙上的地图标识（MAP），从上面你不但可以查看到自己的当前位置，还可以看到所有人质的分布情况。



游戏中的BOSS都设定得比较有型，且都有着不同的弱点，当他们被攻击时会呈闪烁状，种类繁多的武器包括有F（FLAME THROWER）火焰喷射器、FB（FIRE BALL WEAPON）火球、L（LASER）



相关秘技

* 选关

在游戏中同时按下1P的“A+B”以及2P的右键即可。

* 借生命

在双人游戏模式下，当一方用完所有生命后，此时如果另一方还有两条以上的生命，同时按下“A+B”即可从另一方借生命。

* 双份武器

在双人游戏模式下，两人同时去取一件武器，只要时机控制得准，双方都可获得该武器。

激光等。个人认为激光是 BOSS 战的最佳武器，下面就我们来看看其中一些 BOSS 的弱点所在。HUGGER：当他外套打开时向他的胸部射击；ASOPHY：当他张开大嘴时向他射击；TACADY：当其眼锁打开露出眼睛时向其射击；TEETSIE：射其身体中部；MINEMOR：射其身体红色部分；KING CORE：射击其身体周围回旋着的蓝色脑袋。

空战克星
(AERO BLASTERS)

推出时间：1991
厂商：KANEKO
机种：MD
游戏类型：STG

《空战克星》移植于同名街机作品，这也是 KANEKO 加入 MD 开发阵营为 SEGA 献上的第一份礼物。MD 对卷轴画面的处理能力不容置疑，因此该游戏基本完美表现出了原作的速度感与刺激性。



游戏的关卡设计符合典型的空战剧情，从空旷的街道到幽暗的洞窟，从残破的地面到激烈的空域，无一不是展现空战盛况的最佳场所。其实 MD 上优秀的 STG 真的很多，无论是移植作品还是原创作品都是如此，可谓百家争鸣、百花齐放，直到后期才由“《雷鸟》系列”渐渐一统天下。



游戏中的宝物是集中释放的，就像 FC《踢王》那样，只要将载有宝物的飞机击毁，各种宝物就会散出来，共计 5 种，认准自己需要的尽快吃下吧，不过要小心不要因为贪多而撞上子弹才好。宝物包括以下几种：火力提升装备，连续取得这种宝物即可使火力大大增强，最高达 9 级，自机被击毁后火力降为最低级；副机，很多 STG 里都设定有的东东，有些能吸附敌方子弹，但最大作用还是扩散自机攻击面，上下方各有一个；爆炸装置，集攻防于一体的装备，既可将抵挡敌方子弹，也可将敌机撞毁；6 项散弹，使自机火力全方位扩散，这在攻坚时会很不利，但在地形复杂、敌机出没无常的区域却是最好的攻防体系。



重装机兵雷诺斯
(ASSAULT SUITS LEYNOSS)

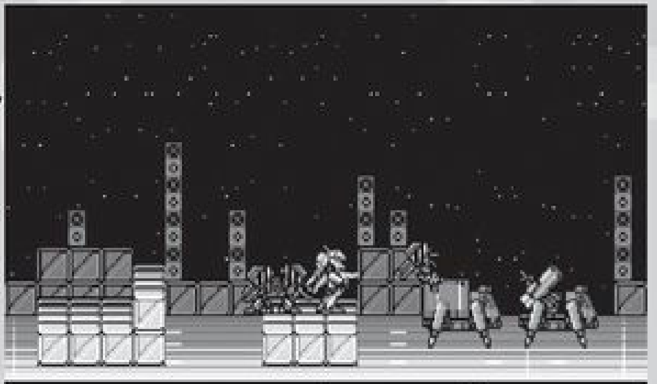
推出时间：1990
厂商：NCS
机种：MD
游戏类型：STG



就地球范畴而言，最具冲击性的题材自然得数“世界大战”了，说到这忍不住要提一下最近上映的那部汤姆克鲁斯主演的同名外星人乱入电影，影片开局蛮新颖，中间的剧情也蛮扣人心弦，危机越发不可收拾就越让人对局势扭转的方式充满好奇和期待，影片到了最后十分钟人类仍束手无策，沦陷与毁灭看来不可避免，不由让人暗忖难道这是场悲剧？！然而……在影片行将结束的倒数几分钟，斯大导演却以一记牵强得无以复加的“猫腻”将这群形似 98 世界杯吉祥物的外星人一举玩了出局……晕过之后再回想一下，算了，至少通过这片子我了解到了地球磁场的重要性，外国的月亮确实圆，真的。



回到游戏剧情，经历第三次世界大战后的地球已然奄奄一息，人类无奈只能向宇宙寻求资源补给。但团结的氛围并未持续多久，第四次世界大战将地球刚恢复的一点元气也消耗殆尽，更糟糕的是，这场战事还使地球与外行星的探索队几乎失去联络。正在此时，地球探索队的木星卫星基地遭受了不明势力的袭击，损失惨重，人类该如何团结一致化解这一危机呢……





玩家操纵的是类似机动警察的重装机器人执行任务，游戏各关卡的任务不尽相同，有的需要破坏敌方特定标的，有的需要保护己方设备等等。灵活选定各种武器破关是游戏的关键所在，重装机兵最多可装备 6 种武器，武器会根据每个关卡完成度来增加。另外在游戏中重装机兵的 HP 会随着时间自行慢慢恢复，所以不到万不得已不需要拼得鱼死网破。最后值得一提的是，这是一个容量仅为 4MB 的游戏……

相关秘技

* 无敌

从标题画面开始一直按住 2P 的 START 键，直至游戏中武器选择画面出现即可。只要在之后的游戏中不暂停，该效果就会一直存在。

* 9 条生命

首先得通过第二关，然后在游戏结束后进入 OPTIONS 画面并按下 START 键即可，如果成功会出现一名女性说“CONTINUE UP”。

* 追加接关次数

开始游戏后击毁自己的飞船使 REX 死亡，进入 OPTIONS 画面，将 PAD RESET 选项设置为“ENABLE”，然后同时按下“C+START”。

* 转换射击模式

在游戏中同时按下“A+B+C”即可。

龙珠Z超悟空传 突激篇

(DRAGON BALL Z SUPER GOKUUDEN KAKUSEI HEN)

推出时间：1995

厂商：BANDAI

机种：SFC

游戏类型：AVG

前些天将 GBA 上的《龙珠大冒险》狠狠玩了个够，游戏本身有着很不错的素质，但更让我感动的是能再度看到那些已经渐渐淡忘的经典人物和画面。《龙珠》的剧情大致上可以分为两个阶段，在超级赛亚人出现之前可用“新奇”二字概括，而其后则变成了纯粹的“死斗”。后半部分的故事给人更多热血的感觉，但除了一个比一个更强大的敌人外，剧情上基本没什么创新，沉重的使命感将各位主角牢牢束缚，鸟山大神最后也终于于心不忍草草结束了这个故事。相比起来，前半部分的故事则留给大家更多的回味，围绕着“龙珠搜寻”和“天下第一比武大会”两大主题，于世界各地周游，结识各种各样有趣的朋





友，闯过一个又一个艰难险阻，也许正是由于经历了这种无拘无束的自在少年时光，悟空才能在之后的种种危机前保持平稳的心态吧。不管怎么说，我怀念皮拉夫三人组，我想念黑绸军和老八，我喜欢波波先生和加林仙人，这些才是《龙珠》魅力的重要基石。



《龙珠 Z 超悟空传 突激篇》就是完全忠实原作制作的 AVG，剧情是由小悟空与布尔玛相遇开始至初代短笛大魔王的决战，之后 BANDAI 还推出了续篇“觉醒篇”，剧情紧接前篇直至那美克星爆炸，两部游戏将《龙珠》前半部分完美再现。所以，该游戏最完美的攻略就是忠于原作任何细节来进行游戏。说到游戏的战斗部分，需要注意的就是出招的时机，另外各种必杀技需要在战斗前就预先设定好，不要到了战斗紧要关头发现“无技可施”、“黔驴技穷”。至于战斗技巧，简单说就是抓住对方身体发光时机出招使对方来不及防御从而提高命中率，防御方面则要靠一定经验判断对方的攻击方式来采取相应防御技。总之出招的时机是最关键的。渐渐掌握后就会感受到，该系统虽然很简单，但却真的很吸引人。

魔装机神 (MASOUKISHIN)

推出时间：1990

厂商：NCS

机种：MD

游戏类型：STG



魔装机神虽然不是“《机战》系列”当中最强的群体，但绝对是最有魅力的群体，其机体的设定充满着优雅的古典美感，这与永野护笔下那些高贵的“五星”机体有着相似风格。除却机体，魔装机神的各位机师也同样充满着个性魅力，其中奔放的风之安藤与柔美的水之迪蒂是在下最喜欢的，而那位“万人迷”白河君更是凭借自身实力和魅力赢得了无数“机战”粉丝的仰慕，若论政治与战斗等方面的综合能力，白河愁绝对能在“《机战》系列”所有人物中挺进前五，他让人记忆最深刻的一战当属《第四次机战》的最终关，座机“破坏神”搭



载的那威力达 12400（？）的黑洞炮真是惊天地泣鬼神，就算是《机战 F》里伊迪安那无赖之 9999 伊迪安之枪也只能自叹不如。

《魔装机神》将来自地底王国拉·基亚斯的这些人物机体的来龙去脉完全剖析，可以说是对“《机战》系列”做的一项完美补充，那些老抱怨《机战》里魔装机神出场机会少的玩家可以在这里尽情领略他们的风采了。游戏的各种菜单基本没什么变化，各种精神如“热血”、“必闪”等也都保留了下来，不过地图画面采用了与《前线任务》相似写实风格，细致的画面临场感更足。在战斗画面中，由于人物机体比“《机战》系列”相对减少，所以机体的必杀制作更绚丽，而人物的表情也有着更多的变化，游戏的气氛也因此更生动。



该作与 PS 上的《新机器人大战》都是比较容易为人忽略的作品（后者是因为读盘时间太长），但二者的品质确实都不错，如果以前你嫌读盘或者战斗画面时间太长而放弃的话，现在通过模拟器可加速游戏运行弥补这缺憾了。还记得安藤的最终奥义么——“COSMO NOVA”！！

任天堂全明星大乱斗
(ALL STAR DAIRANTOU SMASH BROTHERS)

推出时间：1999

厂商：NINTENDO

机种：N64

游戏类型：FTG

活力四射的马里奥，力大无穷的大金刚，智勇双全的萨姆斯，英勇果敢的林克，可爱可人的皮卡丘，糖果般的卡比，憨态可掬的耀西，身手不凡的星际火狐……看到这些大牌游戏明星齐聚于一个游戏中对于游戏迷而言感觉绝对是妙不可言的，这种感觉就好像球迷看到罗纳尔多、齐达内、舍甫琴柯、兰帕德、费迪南德、卡纳瓦罗等足坛巨星同场竞技一般激动人心。如果说只有国际足联有能力将这些巨星召集到一起的话，那么在游戏界能拉出一套如此星光熠熠阵容的，恐怕也只有 NINTENDO 独此一家了。

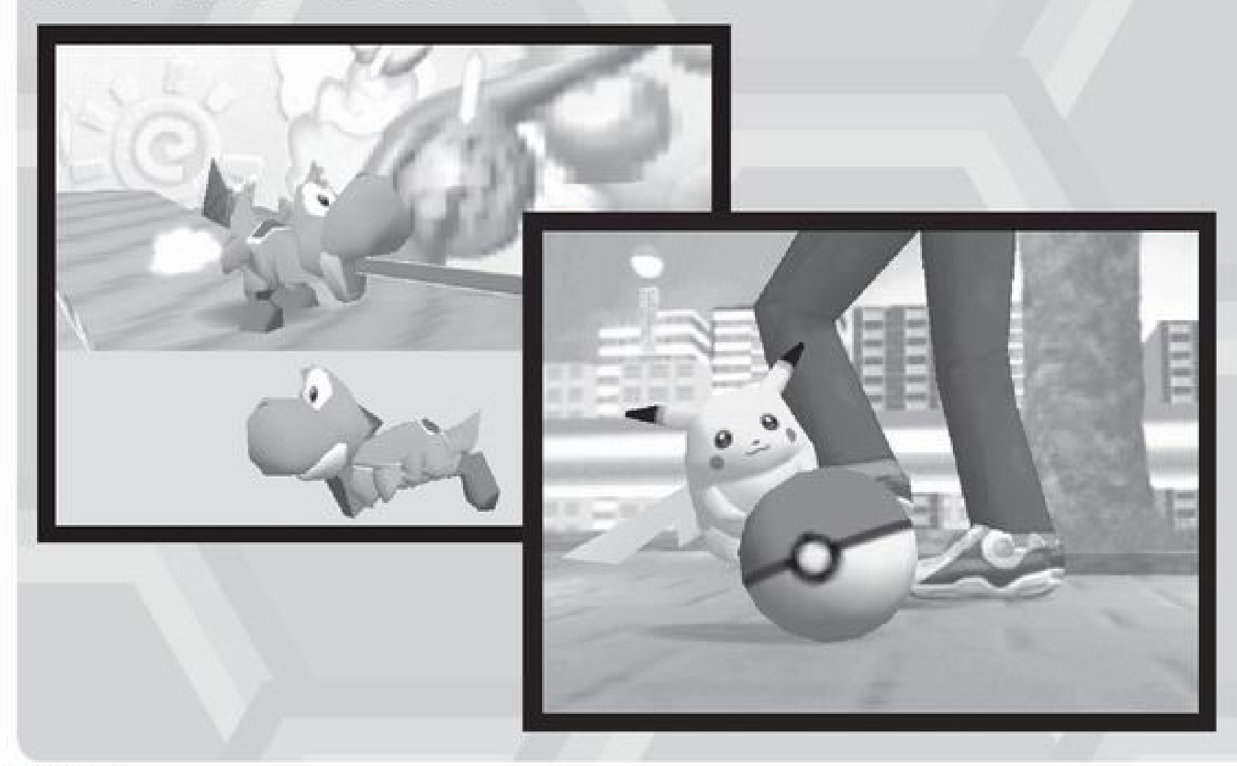
说到“大乱斗”类型的游戏，在下接触得并不太多，究其原因皆因手拙眼花耳，记忆中玩得稍多一些的就是 CAPCOM 于 DC 上

推出的《能量宝石》了，其后经历了漫长的时光，有幸在NGC上玩到了本作的“PLUS版”同名作品，最后才通过模拟器接触本作。既然游戏冠以“乱斗”之名，所以其中的打斗技巧就大可不必深究了，最基本的原则就是要不择手段想尽办法将对手RING OUT，同时尽量避免自己被RING OUT。



相比起游戏本身，更让我印象深刻的反而是游戏的片头演示动画，众多周知，由于N64采用的是卡带作媒体，容量相当有限，因此PS、SS里那些精美的CG动画在这里几乎是不可企及的“奢侈品”，取而代之，NINTENDO活用了N64出众的3D演算机能，将所有的动画都以即时演算效果表现出来，尽管外观上有些粗糙，但凭借动画的出色意境，还是让人颇感激动。林克孤身在崖边驻足，大金刚与萨姆斯的丛林激斗，街道上自在玩着滚球的皮卡丘，涂鸦背景下的耀西和其伙伴们，指挥舱里镇定自若的火狐，雷霆原野上马里奥与卡比的对峙……用一个非常不恰当的比喻吧，这就如同Q版《魂之利刃》片头的再现，汗……





火爆小子大领土

(CHARLIE BLAST'S TERRITORY)

推出时间：1999

厂商：KEMCO

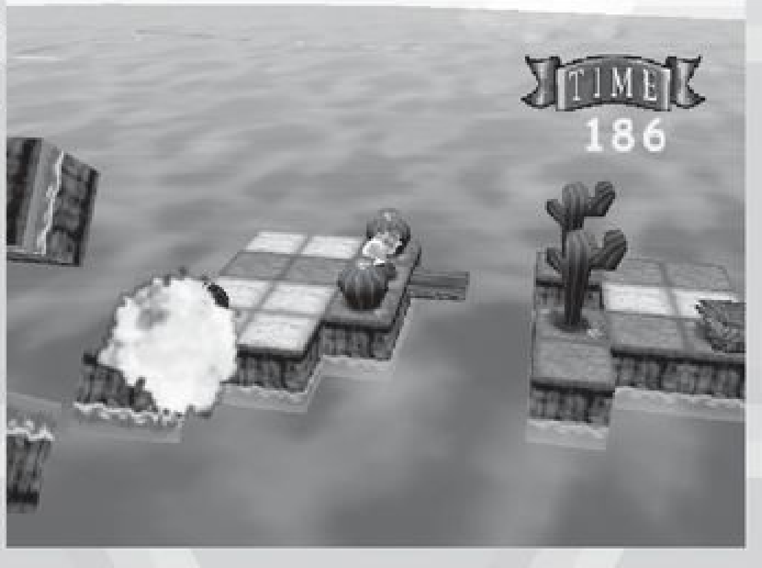
机种：N64

游戏类型：PUZ



光看标题或许你会认为这是个豪爽的ACT游戏，其实不然，这可是一个彻头彻尾的PUZ游戏。自FC的《摩艾君》、《仓库番》以来，我很久没被该类型的游戏所吸引了。游戏没什么特别的剧情安排，只是让大家体验一下纯破坏的快感，只是希望该游戏不会引发其他的“911”、“英伦爆炸案”才好……游戏规则很简单，玩家扮演的火爆小子查理需要在每个关卡里引爆炸弹并引发其他炸药连锁爆炸，以将该领域完全破坏，当然，查理需要在有限的数秒内逃离爆炸地点，否则就应了一句成语——玉石俱焚。





初期的关卡相当简单，没有障碍阻挡，炸弹也准确摆在了目标地点，玩家只需要控制查理到达该地点引爆即可过关，但随着游戏的深入，难题渐渐崭露头角，此时才能真正体验到该游戏的魅力，除了要注意地面机关的伤害外，如何合理利用地形达到相应区域有时也得颇费一番周折，还有由于查理只能对炸弹采取推的动作，因此千万要注意不能把炸弹弄到了角落里。

刚接触这个游戏或许你觉得不怎么样，倘若你不小心沉溺下去无法自拔之时不要责怪在下就好，呵呵。

无赖华尔兹/文
Taka/栏目编辑

细数家用游戏软件载体

家用游戏机发展至今已经三十多年的历史，从起初单纯的玩具业附属到现今独当一面的娱乐业重要支柱，游戏机向世人展示了其无与伦比的非凡潜力，一款重量级游戏软件受到的瞩目度不逊色于一部好莱坞大片，而那些出色的游戏制作人在很多人心中也渐渐取代了娱乐明星们成为新的偶像。在这个新的世纪里，游戏产业还会带给我们多大的惊喜呢，让我们拭目以待，总之“人在游戏，游戏在人”。

家用游戏软件的载体大致上可分为三大类：卡带、磁碟、光碟。其中磁碟应该算是特定时期的一种特殊附属产物，而真正的主流还得算是卡带和光碟。“卡带情结”一直为家用游戏大腕NINTENDO所延续，从创世的FC时代开始，到SFC、N64、GB系列，再到今天的NDS都是如此（GC是仅有的“异类”），其最大优点就在于数据读取速度快，缺点则是造价高且容量相当有限。光碟自“次时代”普及以来，俨然已成为当今家用游戏载体的王者，与卡带相反，其有着令人艳羡的容量，这在越发注重游戏美工效果的现今起着决定性作用，至于其缺点嘛，碟面易损伤、数据读取速度较慢、光碟转动时马达很耗电且碟面会出现发热现象，不过这些缺点随着硬件机能的提升以及各方面的协调已渐渐转变为几可忽略的“瑕疵”，因此在相当长时间内其地位不可动摇。下面就让我们分类细数这些在过去和现在承载着无数游戏神化的东东吧。

标准卡带
ROM CASSETTE

这是统治了游戏业十年左右的载体，在我们这代游戏迷心中有着很深的感情。FC、MD、SFC、NEO GEO、N64以及绝大部分掌机都是这个全称为READ ONLY MEMORY CASSETTE记忆载体的受益者，当然各自的标准不一不可通用。卡带的价格与其容量成正比，所以到了SFC后期以及N64时代，一些高品质游戏虽然让人心动，



但其价格却也让人心跳。而且随着容量的提升，卡带的制作工艺也越发复杂，这对游戏的出厂时间有着直接的影响，特别在某些热销游戏脱销后追加生产时更是致命，白白看着发售的大好时机流逝只能令厂商干着急，而待购玩家的热情也无形慢慢消磨了。





对于一些如 RPG 类需持续较长时间的游戏，玩家不可能一次性完成。因此在 FC 中期渐渐出现了使用密码记忆的游戏，但随着游戏越发复杂化，密码记忆已很难满足庞大的数据量需求，因而厂商又设计了卡带的电池记忆系统，其后这也成为了卡带上应用最为广泛的记忆方式。由于当时国内的 D 版厂商在制作工艺上都比较马虎，所以记忆丢失也成为了令玩家倍感郁闷的状况，本人也多次蒙受此类“冤案”的折磨，所以后来每拿到一个新游戏卡带都要在电池记忆装置处自加电容，确保记忆万无一失后才放心游戏。另外在 SFC 后期，为了进一步提升游戏的品质，厂商在一些游戏卡带内部加载了特殊的芯片，用以表现 3D 效果以及高素质动画播放等，其中的代表性作品有 NINTENDO 的《星际火狐》，不过这种以软件表现来弥补硬件机能的做法并非权宜之计，其一效果有限，其二成本较高，在这个处处追求性价比的年代无疑犯了商战大忌。

进入“次世代”后，卡带的发展也达到了一个新的阶段，然而这也成为了电视游戏平台的终点站。CAPCOM 以卡带上前所未有的 512M 大容量为 N64 制作了 AVG 大作《生化危机 2》，这也是 N64 上唯一一个拥有全程语音和大量全屏动画的游戏，不过相对于 2CD 容量的 PS 版，N64 版的音频和视频质量自然受到了大幅压缩。就技术角度而

磁碟
QUICK DISC



这是对应 FC 磁碟机的专用游戏载体，通称“FAMICOM DISC”。其外形与我们使用的 PC 磁碟类似，不过尺寸更小，只有 2.5 英寸。该磁碟分为 A、B 两面，单面容量约 50K，总计 100K，现在看来这样的容量确实微不足道，但在 20 年前称之为“大容量”毫不过分。磁碟可反复擦写，这对玩家而言吸引力是巨大的，每次只需花 500 日元就可以到 NINTENDO 在各地开设的服务点得到新的游戏。该服务系统一直到 2003 年 9 月 30 日才正式宣告结束，15 年的漫长时光见证了 NINTENDO 基石的坚牢。相对于 FC 磁碟机，来自港台的

SFC 磁碟机显然在国内玩家心目中更高，二者在功能上相似，不同的是 SFC 磁碟机使用的的磁碟为 PC 标准的 3.5 英寸碟，一些较早拥有 PC 的朋友自己在家便可利用 PC 方便地复制游戏。

HU卡

HU CARD

PCE 推出比 FC 稍晚一些，HU 卡是其独有规格的游戏载体，由于该卡设计相当的精巧时尚，因此在当时被誉为游戏载体的“未来型”。如名片般超薄超小的卡身很适于玩家携带和交换游戏，不过受限于其体积，HU 卡无法提供电池记忆功能，只能通过密码记录游戏进度，当然随后推出的电池记忆增幅器修葺了这一弊病，PCE 的魅力亦更上一层楼。



CD光碟

CD ROM

CD 光碟最初为 PC 专用，随后渐渐推广到影音游戏等各领域。在家用游戏领域，最先采用 CD 光碟的为 PCE CD，此后 SEGA CD、NEO CD 亦加入此列，到了“次世代”，3DO、PS、SS 都不约而同采用了该载体（这其中 PS 的 CD 较为特殊，其信号面为黑色）。大容量保证了游戏表现力的更好展现，但不可避免的数据读取时间却是令厂商和玩家都头痛的问题，即便是在 SS 后期加速卡推出效果仍不尽如人意（笔者所遇到的读盘最久的游戏恐怕得属 SS 版《饿狼传说 3》吧，那漫长的等待时间足以让人喝下一杯茶再打两个盹……）。当然，先天不足可以靠后天作一定程度的修补，随着厂商对各机能了解的深入以及自身技术力量的提升，游戏读盘时间这个概念也渐渐淡去，特别有意思的是一些游戏在读盘画面还加入了些有趣的东东供玩家消磨时间，比如《恶

魔城 夜下月想曲》里那可以随意扭动的字体，这还真不失为一种好的手段。

CD 光碟的标准容量为 650-700MB，对于普通小品级游戏显然是绰绰有余了。而对于一些扛鼎级别的大作们而言，则需要 2CD、3CD 甚至更多，其中最夸张的当属 SS 上的真人扫描游戏《幽灵》，其达到了令人惊异的 8CD。



既然提到 CD 游戏，这里就顺便聊聊有关光头的问题，这是该类型游戏机最关键也是最容易出问题的地方。关于这个问题，其实我们只需要认清一点，那就是决定光驱寿命的因素只有其数据读取总量，就算读取一些劣质的盗版盘所造成的损耗，也仅仅是因为光头反复寻找读取相关数据而无形中加大了数据读取总量而已。当然，

DVD 光碟
DVD ROM



经历"次世代"后，3D技术在游戏中的应用有了更为广泛的空间，游戏渐渐成为了一件艺术品，而为了将这件艺术品雕凿得更精细完美，更高素质的影音文件则是必不可少的，况且 PS2、XBOX 等这批继任者的机能已经完全满足高素质动画音效的播放。为了承载更为庞大的数据量，DVD 正式被引入到游戏领域。

SONY 的 PS2 最先采用 DVD 作游戏载体，就如同 PS 时代一样，SONY 同样为 PS2 打造了独具特色的 DVD，碟片深蓝色的信号面一如其主机般蕴含了无限的潜能，有着非常时尚的气质。随后 MICROSOFT 的 XBOX 加入，宣告了新一代游戏载体的全面降临。DVD 尺寸与之前的 CD 一致，而其近 5GB 的容量则是 CD 的 6-7 倍，回头想想 SQUARE 最著名的 RPG 系列游戏《最终幻想》吧，在 FC 上推出的《最终幻想 1》容量仅为 1MB，而在 PS2 上推出的《最终幻想 10》容量足是其 30 万倍以上！有了充裕的空间，厂商们再也不用为每段程序的简化绞尽脑汁了，可以将更多的精力投入到游戏的创意和美工等方面。

GD光碟
GD ROM

SEGA别出心裁为SS后续机种DREAMCAST量身定做的游戏载体，这基本可看作是由CD向DVD过渡时期的一个中间产物，其尺寸与两者无异，而在容量上达到了1GB，原本2CD的游戏只需要1GD便可装下，这在无形中也精简了压碟工序。其实SEGA如此煞费苦心的最大目的还是防盗版，但在如今黑客辈出的年代，任何加密都显得徒劳，破解只是时间问题，商家只能尽可能拖延破解期限，又或者寄托于玩家们正版意识的提高吧。将DREAMCAST GD破解的是一群自称为“乌托邦”的黑客，他们成功地把GD游戏翻录到CD上，同时编写了引导程序绕过DREAMCAST防盗系统，GD这一新兴家用游戏载体就如同其主机一样匆匆流逝。其实除了在家用机领域外，在街机领域也有着GD ROM的踪影，这就是由电玩界3大巨头SEGA、NAMCO、NINTENDO共同开发的机板TRIFORCE（NGC主机的互换机板），其上的代表作有《VR射手4》等。



8厘米光碟
8CM LASER DISC


一般尺寸光碟（直径12公分） 小型尺寸光碟（直径8公分）

在PS2与XBOX缠斗许久后，NINTENDO GC才千呼万唤始出来，除了主机的立方造型外，其独有的8厘米DVD光碟成了另一大焦点。可别小瞧了这一袖珍碟片，其容量可达到了1.5GB，比GD都要大呢。8厘米光碟的制作成本要高于12厘米光碟，除了便携外，与12厘米光碟相比几乎没什么更明显的优势，因而更多应用于CD播放机、DV等方面。NINTENDO采用该格式光碟作为GC游戏载体，除了配合其机身设计外，同样也是为防盗版设一道屏障，要知道并不是所有D商都会慷概投资一条新生产线的。另外NINTENDO GC的目标群体更低龄，小巧精美的碟片应该更受低龄玩家欢迎吧（无厘之谈）。





通用媒体光碟

UMD - UNIVERSAL MEDIA DISC

由 SONY 研发，应用于 PSP 上的小型便携式光盘标准“UNIVERSAL MEDIA DISC”(UDM) 已经正式获得国际标准化组织的认可。UDM 尺寸为 6 厘米，比 GC 的 8 厘米光碟更小（毕竟是用于掌机），采用双层记录方式，容量达到 1.8GB。SONY 除了将其用于 PSP 的标准游戏媒体外，还计划推广到影音等其他领域，使其成为名副其实的“通用媒体光碟”。



硬盘

HARD DISC

没什么特殊的，普通的 PC 硬盘。这个在目前严格说来并不算真正意义上的游戏载体，毕竟它并非官方的第一出载物，而只是游戏媒体的转载物。硬盘与光碟相比优势无非有二，其一大容量，其二高速。以当前硬盘的规格，动则上百 GB，若一个游戏以 5GB 计算，足可存入 20 个！而硬盘的高速也让玩家从无奈的 LOADING 等待中解脱出来，特别是《机战》此类游戏。不过使用硬盘的另一重大原因恐怕还是可以保护光驱，毕竟那就如同机器的眼睛。

现在能使用硬盘进行游戏家用游戏机有 PS2 和 XBOX 等，其中 PS2 接驳硬盘需要一块转接网卡，而 XBOX 本身就可看作是台 PC，其内部就配置着一块标准硬盘。只要将游戏的 ISO 复制到硬盘里，再通过相应的控制软件就可正常运行游戏了。

在新公布的下一代家用游戏主机 PS3、XBOX360、REVOLUTION（暂名）当中，XBOX360 将采用 HD DVD(HIGH DEFINITION DVD) 作游戏载体，即高清晰 DVD，该阵营由 TOSHIBA、NEC 等主导，而 PS3 则采用了 BR ROM(BLUE RAY ROM)，即蓝光光碟，由 SONY、NATIONAL 等主导，两者的最高容量均可达 50GB 以上！目前媒体普遍猜测 PS3 的发售日将在明年 3 月左右，届时我们就可一睹这必将载入游戏史册的新兴游戏载体了，期待。





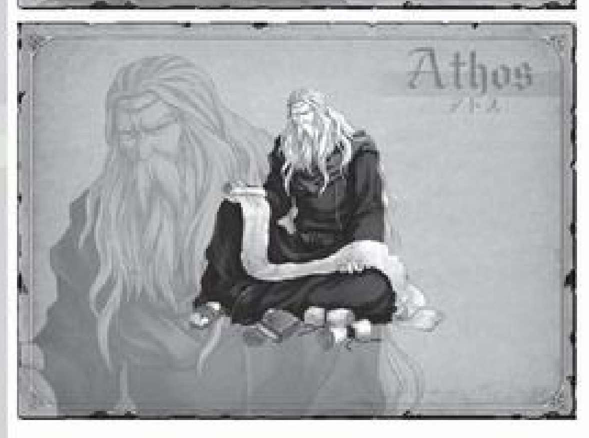
手机被盗/文
Taka/栏目编辑



艾雷布大陆行军必读







欢迎来到“火炎纹章”的奇妙世界，欢迎进入“烈火”和“封印”的艾雷布大陆。这里是GBA上两作纹章故事的发生地点。生活在这必须遵守一些准则。

在这里，实力往往与长相成正比，如果你是帅哥或者靓女，你将被老大征调为战斗的中坚，如果你长相平庸甚至不讨好的话，即使你再强大也可能被打入冷宫，成为万年替补。这里还是年轻人的天下，你是正太或者罗莉的话基本上会前途无量。达到一定等级时，你绝对比同等级的老头子们能力强。当然世事无绝对，也有一些异类。比如，看书看了800年还没挂掉的BT老头大贤者八神将之一的阿托斯，还有那个每天除了吃喝拉撒外就是练剑四处找人单挑打得人满地找牙的剑魔卡雷尔。

如果你是一名骑士，说明你的机动力够高。冲锋前请务必调查清楚前方的敌人是否拿有骑士杀手枪、骑士杀手斧头等能要了自己老命的武器。

如果你是一名重甲，你的超高物防在持有ARMOR KILLER的敌人面前只不过是种摆设，而老爷车式的移动力预示着你将被大部队抛

在身后，随时有可能独享敌方法师火烤雷劈的特殊服务。

如果你是一名剑士，你将极有可能是被我方的某某从敌人处挖墙角说得的，你天生实力与成长率俱佳，稍经打磨便已成为我方的战主力，森林里小山上，经常能见到你轻巧的闪过敌人的攻击，然后以超酷的必杀一击回敬他们。敌军的山贼们谈论最多的就是你了，因为他们的狐朋狗友好多都已不幸死于你的剑下。“烈火”里的敌人也针对你发明了一种叫剑士杀手斧的东东，这一定让你心惊胆颤吧。幸运的是经过 20 年的时光流逝，这种东西绝种了，你再也没有了后顾之忧，在“封印”里成了十分吃香的角色。

如果你是飞行单位（天马骑士、飞龙骑士），请先检查你的道具栏里有没有阿波罗守护这种东西。什么？没有……那么恭喜你了，敌方的弓箭、炮车什么的将优先招呼你，想在空中自由翱翔，两个字——没门。要知道，运送物品、运送同伴等“好”差事多半也和你沾边。

如果你是一名法师，你的身世多半离奇古怪，扛着几本重重的魔法书，你的任务就是战场上哪里打得热就往哪里钻。在骑士、佣兵、剑士、重甲们铸成的攻击线后面用火烧、用雷劈、用风刮、用暗或者光 XX，反正就是使一些阴招来虐待敌人。不过也常常因为抢走一线队伍的 EXP 而与他们发生口角。LORD 老大接着往往会下令，让你拿杖去给刚和你吵过架的某伤兵加 HP，你说尴尬不尴尬……

如果你是一名盗贼，那么偷道具、开门、开宝箱、沙漠寻宝、破除机关这些脏活累活 LORD 老大一般都会优先考虑让你去做，甚至会故意让你混乱后去偷火龙石 ^o^。你冒着枪林弹雨得到的加上限药或者高级武器什么的，一般都得按上面的吩咐交给某某主力，让他们拿着去耍帅，而你只能在一旁干瞪眼。要是命不好，遇到个吝啬得舍不得点火把的 LORD，在黑暗中在雾中，你





















天生 2.0 的视力又会被他们拿来当免费的探照灯。看看你那小小的体格就知道了，在伙食上 LORD 老大对你也是非常苛刻的。可以说你就是集体中最不幸的一类角色。“老大，我已经LV20封顶了，能不能考虑让我转暗杀者了？”“什么，你想转暗杀者，那么贵的暗之契约书，买了我们全军以后都喝西北风啊！你还是老老实实的给我偷东西吧！”

如果你是诗人、舞娘，那么老大多半会把加移动的药赏赐给你让你可以四方巡回表演。你总是在强大角色身边弹琴或者跳舞，不管对方是否耳朵生茧眼睛发花。你的表演结束后本来已经累死的人还得再行动一次，就好比一个人吃过了早饭还要再吃一顿早饭。虽然别人嘴上说感谢你给了他们多长经验值的机会，但背地里却都在如此的咒骂，这小子（小妞）让我疲劳行军，差点被一厮的斧头给劈了。

如果你是一名弓手，那么千万要注意了，别让你周围的四个格子都被敌人占领了。这种情况下，你有再好的弓在手也和没武器一个样。你只能默默祈祷周围有同伴经过对你施以援手，否则就惟有体会“人为刀俎，我为鱼肉”的真意了。战场上你要留意一下一种叫炮车的东西，坐上去以后你的人生价值也就完美展现出来了。此后，敌方单位就经常会莫名其妙的被天上掉下来的弓箭砸伤。

如果你是运输队，那么请忍受垃圾桶的待遇吧。什么破铜烂铁、生活用具、高低级武器魔法书、转职道具上限药，不管你愿不愿意，全都由你扛。你的马车偶尔也会背些高档货，看着这么多东西，你却连武器也不能装备。这就使你和诗人舞娘 LORD 老大一样，成为敌人重点骚扰的对象。你又是如此神奇，全军中唯一拥有不死之身的就是你了，当你 HP 降至 0 时，总是一句：“老大，我不行了，先撤退了。”然后便神秘地从地图上消失，如《龙珠》里孙悟空的瞬间移动大法。下一章出战时，你又可以昂然的出现在我军的阵

容中，这点实在是不得不让人肃然起敬。

如果你是 LORD 老大，那么恭喜你，你对敌人的吸引力是无穷大的，敌人虽然傻头傻脑的，但他们明白一个真理，那就是——只要能把你干掉，那么他们也就放假，也就 GAME OVER 了。所以，他们从来都会想尽一切办法靠近你，所有的炮火都会集中到你身上。你要随时按 R 键检查自己的武器耐久是否够用，HP 不够时要尽快服药或者找就近的法师来治疗，因为你不得不考虑寡不敌众的事实，请随时做好招呼强力同伴前来护驾的准备。当你的队伍有人搜刮到上限药后，要毫不犹豫的叫他们上交过来灌掉，能力值多一点就多一份生存的希望，你还要冒着骂名把诸如防必杀的盾等实用的好东西留在身上，因为说不定哪儿冲上来一个猛男就给你一个必杀。另外，说了这么多，其实你最大最实用的地方就体现在两个字上——制压。





如果你登场就是高级职业，你的成长率将被打上大大的问号。当然也有例外，但一般幸运者不会是你。



绝对不要因为自己的成长率不如他人而埋怨上帝，因为坐在冷板凳上的万年替补们是绝对没有生命危险的。你看到 ENDING 场面的可能性比任何一个主力都大。



不管在地图上哪个地方，行动时一定要靠近持回复杖的法师，否则当你血红以后别指望 LORD 老大会千里迢迢调个法师过来给你补 HP，除非你是他的相好或者直系亲属。远程加血杖那种东西你就别做梦了，没人舍得花费在你身上的。

如果你老大一直派你打斗技场作为军队敛财的苦力，那么你千万要小心了，就算你皮再厚魔防再高，剑斗士们也会抬出让你欲哭无泪的钢系、银系、高档魔法系武器。你 LEVEL UP 长的那点点能力值，在“斗鸡场”那些超职业上限的“变种鸡”们看起来简直可以忽略不计。发现CRT不为













0 的家伙的话要赶快举白旗投降。输了钱虽然可能遭受老大克扣军饷的威胁，但毕竟老命才是最重要的。别指望“开明”的老大会为了你的小命损失 G 以及不顾全军的反对 RESET 从本章的开头重来。

当老大派你去武器屋或道具屋买东西时，千万别被五光十色的武器迷晕了头，除非你老大财大气粗豁达开朗，否则钢系、银系、必杀系武器对你来说只是过眼云烟。前几天因为护驾有功，老大赏给你的那些花花绿绿的宝石你就尽量拿出来吧，卖了也好，留在身上只能占用你那可怜的几格道具栏，实际上这种东西换成 G 以后又回到了老大开的所谓的全军帐户上。这时的你只能一边叹气一边咒骂老大的阴险狡诈。不要以为把这些鸡肋渡给别人是个不错的主意，这样做的后果只能是使被咒骂的对象变成你自己。

当老大下令让你去救出某同伴的时候，你要有瞬间成为敌人靶子的觉悟。只要你敢扛一个人在身上，不管别人的体重是多少，你都会技术、速度大幅下降，就象正常人变成了残疾人。在这个弱肉强食的世界里残疾人有着何种命运，我想大家都知道吧。

不要相信从别的大陆流传而来的所谓“百人斩”的传说。当你真的拉来老大的御用法师，磨破嘴皮子，让他花费掉两次修理杖使得一把铁剑或者其他什么破武器的屠敌数超过 100，你会发现用这把武器使出必杀的几率和刚从武器店里买出来的同名的东东没有本质的区别。记住，一定不能让这个秘密被老大知道，老大绝对会因为他用来炫耀的专用武器修理次数不够而大发雷霆，接下来公报私仇的事情就不用说了。总之，你在军中的前途将一片暗淡，想混口饭吃都难，乘早打包袱走人吧。

如果某天你发现一个和你关系非常好的家伙带着杀气坏笑着向你走过来，且头顶上一个漆黑的旋转光环，那么请你收拾好家当赶快逃吧，

他已经中了敌人的六亲不认大法，跑慢了挨打可别说我没提前通知你……同样，当你见到某同伴站着睡觉，头顶上有“ZZZ”符号时，千万别惊讶，说不定这种事情下一个就会轮到你头上。

当你某天调查敌人时发现那边的山贼武器熟练度剑 C 斧 D，千万别奇怪。那些家伙以前其实是佣兵，后来落难才当了山贼。说到佣兵，你见过哪里的佣兵身上带一把骑士杀手枪，而无其他任何装备向你冲过来么？面对这种上门来送东西的家伙请相信自己的眼睛。这块大陆其实同样是无奇不有的。战场上你的首要目标不是杀敌，而是按老大的指示抢在敌人的山贼前洗劫村庄。在村庄里如果遇到老百姓一般都能强迫他们上贡一些好东西，如果遇到当地有头有脸的一些地痞流氓也千万别紧张，这些为生活所迫的人见到你只会两眼呈心状，大多会申请加入你们的强盗团体与你们同流合污，以后一起打家劫舍。拉他们入伙后，老大一般会在战斗结束后的表彰大会上表扬你又拯救了一个失足青年（或者老年）。同理，当你见到敌群中有某些熟人的时候要火速奔过去，用最美妙最肉麻的谎言骗他们入伙。以免他们被老大指挥的屠夫军团瞬间转化成 EXP。

作战时请尽量找机会给敌人最后一击，这样得到的 EXP 才多，营养才丰富，才能达成你快速升级的愿望。

如果你周围的四个格子最近老是站着一个陌生人的话，那么你要小心了，他（她）很可能是老大故意派来和你蹲支援的，异性的话还好，同性的话等他主动和你对话 3 次后你们就注定永远 BL OR GL 了，你说恐怖不恐怖……

总而言之，这个大陆是奇妙和充满危险的，要想在这个大陆艰难的活下去，请一定要仔细阅读以上的条文。











质朴无华的瑰宝 DRAGON QUEST 勇者斗恶龙全面回顾

下篇

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们

发售日：2000年8月26日 平台：PS 销量：约410万

“《勇者斗恶龙》系列”向来是任天堂的“看家之宝”，而在次世代时期ENIX却不得不舍弃老东家转投新贵SONY，这是该系列游戏在非任天堂主机上推出的首部作品，为此ENIX社长福岛康博还曾经两次专门去任天堂公司向山内溥社长“请罪”。



本作令无数玩家苦苦等待长达五年之久，其间跳票无数次，堪称游戏史上之最。最初ENIX在1997年初宣布加入PS阵营时就预定游戏将在1999年内发卖，至99年10月初步定于12月29日，但很快就修改为“99年冬”，至2000年1月时又推迟到了五月份，最后确定在8月26日正式发卖。ENIX对此的解释是“游戏内容太过庞大，远超预想，为了保证其完美品质而不得不后延”，并安抚玩家将把游戏容量由最初预定的1CD变为2CD。对于这款延期数年的超大作，SONY和ENIX都极为重视，除在电玩展上进行部分内容的试玩外还在电视上大作广告。1999年的一个广告所有内容就是一堆人在不停地虔诚祈祷游戏能够在99年内发售，后来临近正式发卖时ENIX还请出了日本超人气偶像组合SMAP来加大宣传攻势。但玩家们并不太买帐，对ENIX的迟缓进度仍然是怨声载道，甚至有人建议在ENIX公司内部设置监视器来监控开发进度。

在DQ6与DQ7之间的这五年的时间里游戏界风起云涌，早已不是任天堂一家当大，在PS这台新姿态的主机上诞生了很多新的名作，沉寂多年的DQ的影响力似乎已经不如以前了。但也许是大作效应+广告效应的原因，《勇者斗恶龙Ⅶ》发卖不负众望，再现了睽违已久的“勇者现象”，发售日当天几乎所有的专卖店门前都排满了等待购买的玩家，当日卖出195万份，当周卖出320万份，最终获得了系列史上最高的销量，高达410万，成为PS上唯一的四白金级大作，而且在2001年3月6日荣获日本文化厅颁发的“媒体艺术祭”大奖。“不鸣则已，一鸣惊人”，ENIX十年磨一剑的功夫果然没有白费。

关于本作的故事，据说崛井雄二撰写的脚本有一万五千页，双 CD 容纳的剧情也的确十分庞大繁杂，但却并没有如以前一样构建出一个完整的世界观，不清楚是个什么主题，也没有了传统的勇者四装备（但愿是我理解能力差的原因）。游戏采用了流行的时空题材和新的“石板”系统，在世界各地收集石板碎片，然后在神殿中拼起来进入时空交错的新世界（其实这个系统基本思想和六代差不多，同样是在两个世界中来回穿梭发展剧情令新的区域出现）。



角色设计仍然由鸟山明大师担当，但却与从前的风格迥异，大部分角色严重幼齿化，主角阿尔斯还戴着一顶傻傻的绿色帽子（汗），怎么也看不出有一点勇者的样子，玛莉贝尔包着条头巾整个一村姑造型，尊为王子的基法给人一种憨憨的感觉，白狼少年加波更是傻气十足，只有女剑士艾拉还有些勇者风范……游戏中实际可用的角色只有五个人，数量上少了很多，传统的马车也消失了。职业系统成了本作的核心，在六代的基础上进一步强化，共二十种基本职业，其中新增职业有牧羊人、笑话师、水手、海贼、神之手、天地雷鸣士等，而且还可以凭借各种“怪物之心”转职成更多的怪物职业。各职业的拥有的特技进一步丰富，数量空前庞大，战斗时不光只是战斗，也能又唱歌又跳舞，还能说笑话、撒渔网、放羊，真是热闹非凡，与其说是打仗不如说是在看杂耍表演，BOSS 看到主角们如此地恶搞绝对会气得晕死过去。

顺应次时代的潮流，勇者系列也由传统的 2D 进化到了 3D，但又不是盲目模仿其他游戏，有它自己的独特之处。PS 上的大多数 RPG 都是使用华丽的静态 CG 图片作为场景，三维的人物在伪三维的 2D 场景中行动，DQ7 则与之正好相反：游戏场景是完完全全的 3D，立体构造的城堡、村庄、迷宫可以 360 度任意旋转和放大缩小进行观察，而游戏中的角色却还是二维的手绘图片，避免了机能不足导致的 3D 人物建模粗糙。游戏没有使用过多炫目的色彩，仍然是系列传统的朴素画风，恰到好处地发挥了PS的“底力”，2D 与 3D 结合得很自然，整体气氛非常协调，在三维的进化中完美地保持了系列惯有的那种温暖风格。不过游戏里也有“败笔”，加入了几段“随大势”的CG动画，但制作得相当糟糕（有传言戏称是崛井雄二在自己的 PC 上用 3DMAX 制作的，狂汗），与游戏的温馨 Q 版风格非常不匹配，观看时有种被强行拉出游戏的感觉。

3D 化不仅是画面上的进化，也给游戏其他方面带来了相当大的变革，最突出地体现在了迷宫设计上，利用真 3D 更真实地实现了迷宫的空间感和很多新的创意，给笔者印象最深的当属风之迷宫，勇者们在好像是个大积木的悬空巨大立方体迷宫上行走，没有绝对的上下左右，需要充分理解立体空间的透视概念，非常新奇，颇有些《塞尔达传说 时之笛》森之神殿的味道。





本作不能让怪物加入成为同伴（也许是因为没有马车的原因），但可以收集怪物完成怪物图鉴、建造怪物公园，这个可以说是借鉴了游戏界盛行的收集理念。只要战斗过的怪物就会被记录在怪物图鉴里，而收集怪物则需要有魔物猎人的职业，但不是像前作那样简单地把怪物打倒就 OK 了，魔物猎人职业 LV1 会修得驯化魔物的特技，在战斗中需要对想要收得的怪物使用此特技，这样在战斗结束后才有可能收得怪物，而且最好使用两次以上，那样大多数魔物都会乖乖服从。另外自己的级别也很重要，级别越高越容易收得怪物。

其他方面，新的同伴对话系统使得原来菜单中的对话指令不再是鸡肋，通过对话可以了解到同伴的各种想法，对深入刻画角色、理解剧情有很大作用，这也是游戏的一大乐趣。DQ3 中建设村庄的思想在本作中发扬光大，变成了“移民之村”这个崭新的系统。玩家需要在世界各地的旅馆或者教堂里寻找无家可归的 NPC，把他们送到移民之村进行建设，看着原来的不毛之地逐渐被开发成为一个繁华的大都市，享受一下创造者的乐趣。村庄的最终形态不是唯一的，会受到移民的数量和种类的影响，可以建成农业之都、商业之都甚至是全部由非人类居住的怪物之塔。

虽然 DQ7 有着诸多的创新，市场上也获得了成功，但在我看来它却并不太令人满意。收集石板发展情节使得故事变得支离破碎，常常因为找不到一块石板而无法继续进行，打断了游戏的流畅性。游戏缺乏一个明确的故事主线，给人感觉主角们似乎只是为了找石板而到处冒险，时空题材并没有得到很好的利用，感受不到时间变迁的差异，还有很多情节进行得莫名其妙，玩到最后也没有搞清楚世界为什么会变得混乱不堪、最终 BOSS 到底有什么野心……另外，在找齐全部石板后的情节进行的十分仓促，第二张碟只有一点点内容（相比第一张碟而言），找齐四大精灵就没了，重要人物鲨眼船长也是出来露了一小下脸，没有更深层次地说明他和主角的深刻关系……。职业系统是原本是 DQ7 的最大玩点，但这也是 DQ7 最失败的地方，职业虽多但大多数没有什么太大用处，而且非常难炼，几乎是玩家的噩梦，需要不停地进行无聊的战斗，就连我这个忠实勇者迷也有吃不消之感。职业的设计也颇有不合理之处，自由转职有时会与角色自身的





性格极不协调，难以想像沉稳冷静的老剑士梅尔宾转职成拥有舞者、诗人、笑话师特性的超级明星是个什么样子。另外不得不说的是最终大魔王形象实在太差了，最终变身形态丑陋不堪（整个一丧尸），没有一点最终BOSS应有的“高大英俊、潇洒神勇”的样子，真是失望。

DQ7的隐藏迷宫出现方式比较“简单”，只需要收集???之石板就可以了，但有一块石板是必须要通关后才可以取得的。共有两个隐藏迷宫，第一个隐藏迷宫里的BOSS就是曾经被大魔王打败的神，样子是个相貌慈祥且颇具喜剧色彩的小老头，但他的实力可毫不含糊，会使用最强魔法攻击我方全员，而且还会说笑话打消我方的行动，没五六十级很难战胜（奇怪的是为什么这么强的神却被那么弱的大魔王给打败了）。另一个隐藏迷宫里的BOSS是四大精灵，不过就没有神那么厉害了。

下面送上笔者苦斗DQ7七十余小时后的若干心得，希望能给玩家一些帮助。

练级心得：个人认为游戏中最好赚经验练职业的地方有三个。第一个是现实リ-トル-ド村东的塔，在角色20-30级时很合适。这里面的敌人很弱，而且经常会出现EXP1000的金属史莱姆，使用时之沙可以狂



练等级和职业。最好先修得牧羊人的口哨特技（LV5），不停地召唤怪物练功。第二个是里世界コスタ-ル城北的大灯台，在30级以上时可以在这里修炼，此地方的好处是会出现泡泡金属史莱姆，每打倒一个可获得EXP高达10500点！！升到三十五六级打A碟的BOSS轻而易举。第三个是在最后现实世界布满魔物后的世界树岛上，上面会有史莱姆家族横行，金属史莱姆、泡泡金属史莱姆和金属史莱姆王的出现几率很高，而黄金史莱姆的钱很多（每个3000），可以在这里好好地练级挣钱。

转职心得：一开始阿尔斯可以当战士，加波当武斗家，玛莉贝尔当僧侣，这样主要是为完成剧情的考虑，战斗力比较强。这几个职业练满后阿尔斯转武斗家，加波转战士，玛莉贝尔转魔法师。等情节进行到第一个好练职业的地方时阿尔斯转牧羊人，加波转盗贼（LV8修得特技盗贼之鼻，为了找小奖章），



玛莉贝尔不需要刻意练，因为后来她会离队，稍稍练够用即可，真正开始炼级要在老剑士和艾拉加入后。阿尔斯练完僧侣后就可以转职圣骑士和战斗专家，练满后转神之手，最后即可成为勇者！！

职业心得：初期牧羊人的召唤羊群很好用，对较弱的怪物一击必杀，不过后期经常会召唤不来。武斗家的 LV4 まわしげり、LV8 特技かまいたち威力较强，初期也常用。上级职业中笔者觉得最最好的特技是战斗专家的 LV8 特技ぱくれつけん，乱数四次攻击，每击大约有六七十点伤害，很强，我打第一张碟的 BOSS 时就用的此招，另外 LV2 的しんくう斬り（真空斩）全体攻击也较有用。圣骑士 LV5 修得マジックバリア（魔法防护罩）可降低敌魔法威力，LV8 的グランドクロス（大十字）威力很大且可对一组敌人攻击，但太费 MP，仅对 BOSS 时使用比较划算。究极职业中笔者认为最强的是神之手，所有特技都很有用，LV2 修得金属斩，打金属史莱姆就靠它了；LV4 修得岩石おとし，对全体敌人投掷巨石，攻击力很强；LV7 修得ザオリク完全复活，LV8 的究极剑技アルテソ - ド一击可以打掉 500 点左右的 HP，最终 BOSS 几下就被打死了。另两个究极职业嘛……天地雷鸣士太难达成，实用性不高，勇者的特技很一般，而且转职后的部分能力不如神之手，不过为了名分主角阿尔斯还是要转的（笑）。

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、大海、大地与被诅咒的公主
发售日：2004 年 11 月 27 日 平台：PS2 销量：300 万以上

2000 年七代正式发售之后 DQ8 的动向就倍受关注，然而 ENIX 却以一贯的做法遮遮掩掩，直到 2002 年年底才开始逐渐透露相关情报。总结零零碎碎的消息后我们得知：DQ8 的制作方不再是从超任时就开始合作的 Heart Beat 公司了，而改由制作《暗云》、《暗黑编年史》的 LEVEL5 公司负责，但故事、系统、开发进度等大家关心的问题仍然是个谜。SQUARE-ENIX 仍然是老一套，拿出种种借口来拖延。不过自从 DQ6 以来这么多年玩家们早已经习惯了等待，而且游戏市场也不像以前那样缺乏大作，好玩的游戏多的是，玩家更关心的是有眉目、近在眼前的开发作品，而不是遥遥无期的《勇者斗恶龙》。ENIX（现在应该叫 SQUARE ENIX 了，不过还是习惯叫 ENIX）也应该及时醒悟，一再采用拖延战术不会吸引更多的眼球，到时候遭受损失的可能还是自己。



2004 年底 DQ8 终于如期发售，发卖当日又再现了大排长队的“勇者现象”，首日销售量达 278 万套之多，创造了 PS2 推出至今游戏首日出货数量的最高纪录，看来“国民

RPG”这一头衔绝非浪得虚名啊。游戏发卖的当天，著名的游戏外设生产商 HORI 还推出了史莱姆形状的 PS2 控制器，为《勇者斗恶龙Ⅷ》造势。日本博报堂媒体环境研究所当时的一篇评估报告预期《勇者斗恶龙Ⅷ》会在日本地区创下总产值 510 亿日币的经济效益，其中包括游戏销售、行销宣传费用、以及后续相关产品等其他方面。



借助 LEVEL5 公司的强大技术实力，游戏采用了流行的卡通渲染画风，比 DQ7 更进一步实现了完全的 3D，力求再现“真实的世界”，其豪华的表现让老玩家有种“脱胎换骨”的感觉。角色不再是传统的两头身 Q 版造型，改为了正常的比例，设定总体来看比七代要好很多，基本上就是《龙珠》中的角色大集合。战斗系统变换较大，取消了延续十余年的主观视角传统，终于能够看到主角奋勇杀敌的英姿了，而且敌人们还会齐心协力使用必杀技，战斗的场面更加好看。游戏中新加入了道具合成系统，很多高级道具甚至关系情节发展的道具都要靠合成来得到，发掘合成配方、自行打造究极武器也就成了 DQ8 的又一乐趣。

外传部分

特鲁内克大冒险系列

1993 年 9 月 19 日，《勇者斗恶龙》的第一个外传性质游戏、同时也是“《不思议迷宫》系列”的第一个作品《特鲁内克大冒险》出现了，游戏的标题中特别注明是“勇者斗恶龙角色”，由自立门户的中村光一创建的 CHUNSOFT 公司制作，ENIX 发行。

游戏的主角是《勇者斗恶龙Ⅳ》中胖胖的商人特鲁内克，把原来第三章的故事进行了扩展。片头序幕很有意思，采用的是同 FC 版 DQ4 一样的画面效果，讲述了特鲁内克一家决心开创更大的事业离开了原来的城镇，乘船来到了新的地方，令玩家的思绪一下子就回到了从前 DQ4 的冒险中。



游戏具有非常浓厚的《勇者斗恶龙》风格，音乐、怪物都是 DQ 中曾经出现的。在迷宫中冒险时不是采用 DQ 的主观视角战斗，而是直接在地图上即时展开，但仍然是“你拍一我拍一”的回合制，同时可以看到怪物们的活生生的动作，颇有些 ARPG 版《勇者斗恶龙》的味道。不思议迷宫的各种基本元素在这一作都出现了：随机生成的迷宫、类似 DQ 的回合制战斗、道具携带数量的限制、卷

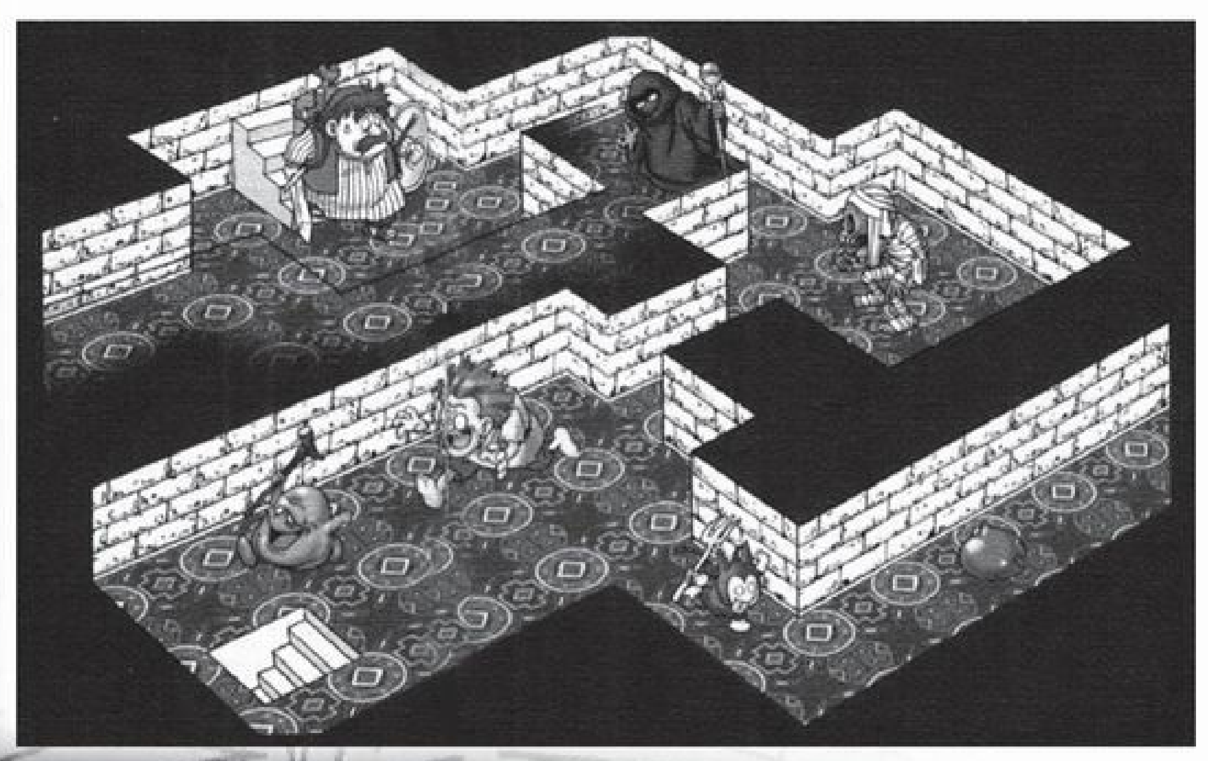


物、指轮、壶、满腹度，穿机后的隐藏迷宫等等。游戏中的最强武器是DQ4中的“正义算盘”，很符合特鲁内克的身份。

1999年9月15日《特鲁内克大冒险2》仍由CHUNSOFT开发，发售在次世代主机PS上，但画面却是十足的超任水平，可以说和1995年的《风来的西林》不相上下。故事发生在一代的半年之后，特鲁内克要消灭王国混乱的根源“邪恶之箱”。由于此前有了多部不思议迷宫作品，本作相对于第一部作品成熟了很多，加入了合成、转职、小奖章等要素，更加耐玩，《FAMI通》评分为37分，进入了白金殿堂。两年后的2001年12月20日《特鲁内克大冒险2》又被移植到了号称“最强2D主机”的GBA上，移植度非常之高，画面、音乐等各方面的表现均不输于PS。不过CHUNSOFT对原PS版做了一定的调整，把严重影响平衡性的“吸出之卷物”、“分裂之壶”等道具去掉了，不能再使用无限复制大法，残念。



2002年10月31日系列的最新作《特鲁内克大冒险3》于PS2上发售，故事在二代的六年半之后，特鲁内克为庆祝儿子波波



罗12岁的生日全家去南方的海岛旅游。借助PS2强劲机能，游戏有了质的飞跃，转变为完全的3D游戏，迷宫、角色造型都是纯3D的。特鲁内克在本作中成了配角，真正的主角是他的儿子波波罗；游戏吸收了一些DQM的思想，可以驯化怪物并肩作战。不过笔者没有PS2，一直没有玩到。庆幸的是在2004年6月24日，SQUARE ENIX又做了件大好事，把本作完全移植到了GBA上，令我等穷苦玩家再次享受到了《特鲁内克大冒险》的乐趣。但GBA毕竟是个手掌机，3D机能有限，不可能实现PS2版的全3D画面，所以游戏基本上还是采用二代的引擎，以纯2D形式表现。

勇者斗恶龙怪物篇系列

进入次世代时期，ENIX在SS、PS等主机上几乎没有出过什么像样的游戏，反到是在小小的掌机GB上找到了新的摇钱树。1998年9月25日，DQ的另一外传作品《勇者斗恶龙怪物篇 特瑞的神奇王国》（简称DQM）在GBC发售的前几天出现了，同时支持GB和GBC。游戏是仿当时流行的《口袋妖怪》的作品，但借助DQ的强大人气获得了很大的成功，令苦苦等待DQ7的玩家暂解相思之苦，累计销量达230多万份。

主角是在DQ6中出场拥有一定人气的剑士特瑞。游戏基本上没有什么情节，只是单纯的闯迷宫收集系列中出现的众多著名怪物，迷宫的构成有点象CHUNSOFT的《不思议迷宫》那样是随机生成的，在每个迷宫的底层都是勇者系列中曾经出现的著名场景，比如DQ1中拯救罗拉公主、DQ6中打倒四天王之首迪朗等。核心的怪物收集系统是经DQ5改良而来的，不过需要向怪物抛诱饵才能收得。游戏中可以看出有很多DQ5的痕迹，像在地图上行走时的音乐就和DQ5一模一样，怪物的造型也基本相同。除此之外DQM还引入了超任版DQ3的性格系统，怪物们都会有各自的性格（但性格的数量要比超任DQ3少多了），也能用书籍改变性格。

《勇者斗恶龙》历史上出现过的数量庞杂



的怪物们被细心分成了十个大类，如虫系、恶魔系、植物系等等，而著名的怪物史莱姆更是独立成为一个大类，全部怪物共 215 种。与《口袋妖怪 红绿》相比，DQM 的一大创新是怪物配合系统，这个系统又有些类似 DQ3 的转职。游戏引入了怪物性别的概念，当等级达到 10 级以后不同性别的怪物就可以进行配合生出新的怪物，新出生的怪物等级从 LV1 开始，继承了双亲的素质和特技，基本能力是父母之和的一半。通过配合系统玩家就可以像 DQ3 不断转职一样创造出超强的怪物，而且更重要的是很多怪物不能够在游戏中直接捕获，必须要通过配合才能得到。游戏中最让人兴奋的莫过于可以配合出勇者系列一至六代中所有的最终 BOSS 和隐藏 BOSS，最强的怪物则是 DQ6 的隐藏 BOSS——DARK DREAM，要想成功配出它来需要约二十多只 ??? 系的怪物，堪称究极。

DQ 的传统节目隐藏迷宫当然存在，而对于 DQM 来说通关后才算是游戏的真正开始，玩家要在大树国底下挑战若干个全新的迷宫，在那里面才能够收集到高级的怪物，迷宫的尽头则是勇者历代的最终 BOSS。



DQM 一代获得了意想以外的成功，于是 2001 年 3 月 9 日和 2001 年 4 月 12 日 ENIX 又发售了续篇《勇者斗恶龙怪物篇 2 不可思议之钥》，进一步仿造《口袋妖怪》，分成了两个版本，分别是男孩版的《鲁卡的旅立》和女孩版的《伊尔的冒险》。两个版本在游戏内容上大同小异，鲁卡篇中遇到的怪物多是物理攻击比较强悍的怪物，伊尔篇里的怪物则多是擅长咒文攻击的怪物。两版合计取得了 170 多万份的销量，虽然没有前作那样突破 200 万，但也算是不错的成绩了。

DQM2 在前作的基础上强化了情节，不再是在单调的迷宫中冒险，有了大陆、城堡、村庄等传统要素，玩起来更像是传统的 DQ。游戏进行的关键是收集不可思议的钥匙，用各种钥匙打开通向各个神奇世界的大门。怪物收集、育成系统变化不大，新增加了一类水系怪物、一些在 DQ7 中出现的新怪物以及完全原创的怪物，而且怪物们也可以装备武器防具。本作中史莱姆家族更加庞大了，有天使史莱姆、贝壳史莱姆等原创品种，更出现了比金属史莱

姆王、黄金史莱姆、白金史莱姆还要高级的史莱姆究极形态——史莱姆大长老！！魔王系中除了加入 DQ7 的最终 BOSS 外也增加了完全原创的 BOSS，如丧尸索玛等。略感不满的是不能和前作进行交换继承，所有的怪物都要从头收集，比较累。（顺便一提，在游戏结束后的制作名单中可以看到上海东星公司（TOSE）的名字，其实本作基本是由他们开发的）

2002 年 5 月 30 日，ENIX 又搬出了“复刻”的拿手好戏，把GBC上的两代《怪物篇》收集到一张 CD 里移植到了 PS 上，名为《勇者斗恶龙怪物篇 1+2 星降之勇者与牧场的伙伴们》。最初听到移植的消息时以为本作会和 PS 版《勇者斗恶龙Ⅳ》一样会是全 3D 版，非常之期待，但正式公布后却令人有些失望，游戏并未使用 DQ7 的 3D 引擎，而是恢复到传统的 2D。虽然 PS 的机能比 8 位的 GBC 要强上数百倍，本作的发色数、解析度等画面硬性指标的确提高了很多，但个人感觉却没有超任版的 DQ3 要好，角色造型动作不很





自然，有种纸片轻飘飘的感觉，场景色彩也是大色块级别的卡通风格。最大的遗憾是在战斗时怪物们没有动作，只是简单地使用了放大缩小效果表示攻击，简直是历史的大退步！

系统上在原本的 GBC 版上做了些变动，更改了一些情节、配合方式和道具的售价，而且 DQM1 和 DQM2 两部作品中的怪物可以相互配合。新加入了一个咒文熟练度的系统，当怪物使用某种咒文达到一定次数的时候这种咒文就会进化为更高级的咒文，此外又增加了些新种强劲怪物，比如在 DQ3 中出现的不死鸟“拉米亚”。（本作仍然是由东星制作）



2003 年三月份 DQM 的最新作《勇者斗恶龙怪物篇 3 旅团之心》又在 GBA 上出现了，系统上做出了很大的变革。进一步增强故事情节和世界感，怪物的作用下降，收集乐趣降低，引入了马车、旅团、食料等新系统，马车中可以搭载在战斗中起辅助作用的各种职业人类。前两作的怪物配合消失了，取代

的则是类似DQ7、利用怪物之心的“转身”。游戏的主角是DQ7中的基法王子，地图以DQ2为蓝本，借助GBA的机能实现了简单的3D效果。虽然平台改为GBA，但画面的提升效果不很显著，而且人物的造型有点怪怪的感觉，看着不很舒服。由于近年来整体游戏市场萎缩，DQM3到2003年底为止销量只有近60万。

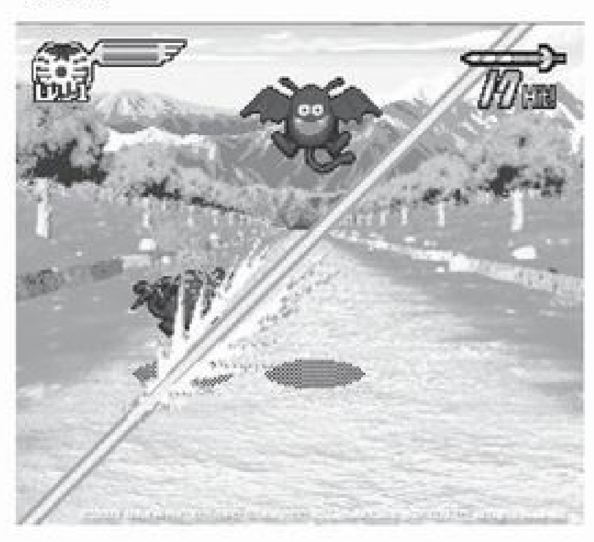
除了以上的几作外，DQM也不仅局限于传统的游戏机，还瞄上了新兴的手机游戏市场，ENIX在前几年就开发出了可以在手机上玩的《勇者斗恶龙怪物篇》，比起传统掌机更加能够随时随地地游戏，而且可以方便地与其他人交换、战斗。

剑神 勇者斗恶龙 苏醒的传说之剑

《勇者斗恶龙》终于被实体化了！ 2003年9月19日SQUARE ENIX推出了一款新型玩具，包括一把类似洛特之剑的玩具宝剑和绘有DQ3中不死鸟图案的勇者纹章。其实这套玩具是一个很简单的小型游戏机，把它接到电视上就可以看到DQ传统的主观战斗界面，而宝剑就是专用的操纵器（可以类比一下以前游戏机专用钓鱼杆的体感操纵器）。当玩家持剑挥动的时候电视屏幕上就会显示出相应的攻击效果，通过这种方式来打倒拦路的怪物前进，实在是很新颖的游戏玩法，在游戏的时候还能锻炼身体也说不定。

不过笔者觉得这套玩具还是配置不足，如果能附上洛特之盔和洛特之甲，凑齐洛特四武具，再配送一只史莱姆模型就完美了，就可以在家中COSPALY成真正的勇者（笑）。

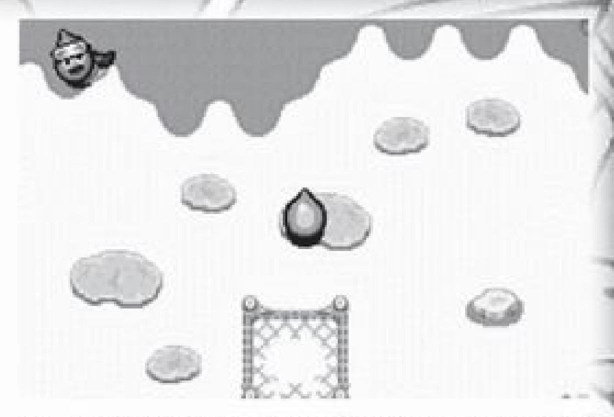




史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴军团

史莱姆其名字来自英文SLIME，是“软泥”的意思，在崛井雄二最初设定的时候只是一滩烂泥状的丑陋生物，但经过鸟山明大师的幽默画笔描绘后就变成了犹如果冻般娇滴滴、亮晶晶、可爱无比的小动物。在游戏的初期勇者会经常遇到它们，由于其好似水泡的身躯全无任何威胁，即使是初出茅庐的LV1勇者也可以拿它来出气，史莱姆一族于

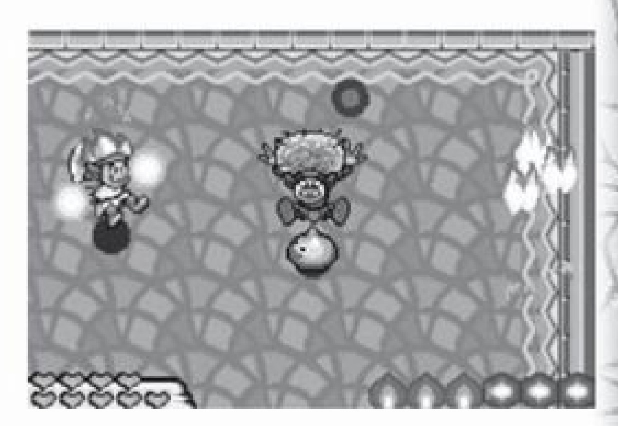




是永远逃不掉被斩杀赚经验的命运，甚至还被捕获后养为宠物或者被加工制造成专门的道具，处境之凄惨相信没有哪一种别的怪物能够相比，真正是史上最悲情的生物。

然而经过《勇者斗恶龙》系列多代的变迁，史莱姆家族逐渐发展壮大，出现了回复史莱姆、史莱姆王、金属史莱姆、黄金史莱姆、史莱姆长老等诸多高级品种，早已非昔日吴下阿蒙，软弱可欺已经成为了历史。SQUARE ENIX 在 2003 年十月时公布了一款以史莱姆为主角的新 GBA 游戏《元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴军团》，史莱姆一族经历了多年的噩梦后终于摆脱了被蹂躏、被践踏、被欺凌的命运，可以扬眉吐气了。主角是一只普通的不能再普通的蓝色史莱姆，尾巴军团袭击了居住的村庄，掳走了全部的村民，而他就肩负着拯救史莱姆家族振兴村庄的重任。其攻击方式是用身体撞，想不到的是那水泡似的身躯居然会无坚不摧，连 GOLEM 这样的硬家伙都能被击破。此外主角史莱姆还可以浮空、钻地，把任何东西都顶起来，动作还挺丰富的。游戏很好玩，解谜、收集等要素很多，不过操纵着这么一个蒜头似的角色四处乱跑感觉真有点怪。最近又传来消息，本作要在 NDS 上推出续作了，实在是令人想不到，看来史莱姆的人气还真是挺旺的。





尾声

我一直在思索：究竟是什么令我如此地痴迷于《勇者斗恶龙》。是画面吗？显然不是，DQ 的画面表现只能说是中等水平，从来没有炫目的 CG 和华丽的色彩，随便拿一个别的 RPG 出来都要比它强。是动听的音乐吗？不是。虽然杉山李一大师的 DQ 配乐向来有交响乐般雄壮的风格，曲风时而浑厚时而轻快时而斗志昂扬，但游戏并不等于听 CD，如果真的是为了欣赏还不如去买 DQ 的原声大碟。是游戏的情节吗？也不是。DQ 历来就没有什么纷纭复杂的故事、纠缠不清的关系，主线就是打倒大魔王拯救世界，正邪分明，

那么，究竟 DQ 中有什么让数百万计的玩家为之疯狂呢？

我想，也许是十多年来始终贯穿全系列的那种百折不屈、顽强奋斗、锄强扶弱的“勇者精神”吧。从 DQ1 一直到最新的 DQ7，DQ 始终有那种与其他 RPG 不同的硬派作风，画面等外在表现不是 DQ 的重点，ENIX 其实是想用朴素的游戏界面来衬托人生的艰辛：没有能够方便回复 HP 和复活生命的道具，随身携带的物品数量也有严格限制，勇者总要从 LV1 开始修炼，需要一点一滴地积累经验和金钱，冒险的路程也是艰苦卓绝，邪恶势力遍地都是，而且总是强大无比，稍有不慎就有全军覆没的危险，下场则是金钱减半和再花费不菲的代价去复活。这种接近残酷的环境虽然令不少意志不够坚强的玩家为之却步，却也更加激发了那些勇于冒险不畏困难的玩家的斗志，在游戏中磨砺自己的意志：从最初的菜鸟起步，用辛苦挣来的钱去购买装备，再通过无数的战斗来锻炼自己……如此反复逐渐成长，如同在现实生活中一样需要刻苦努力耕耘收获，直至最终成为可以与强大的暗黑势力对抗的真正勇者，铲除邪恶恢复和平。游戏的乐趣就在那看似单调无聊却是脚踏实地的奋斗成长过程中，重点在于“玩”而不是“看”。DQ 系列的主角是从来不会说话的（最经典的台词就是省略号了），主角的所想所做就是玩家的所想所做，主角就是玩家在游戏中的化身，代入感非常强，这是与强调客观欣赏情节的“反勇

连刚上学的小孩子也能够轻松理解，而且被国内无数玩家斥责为“老套”、“幼稚”。是鸟山明的角色设定吗？可能有一点，但不是决定因素。因为游戏中基本上看不到鸟山明大师的手笔，只能从那些相貌不讨巧的怪物和游戏宣传画上看出一些龙珠的痕迹。



者派”RPG根本不同的。DQ7发售之初国内曾经有玩家用金手指把主角的LV改成了99开始玩，最后得出了“DQ全无乐趣”的结论，我只能说他一开始的出发点就错了，用金手指一蹴而就完全扼杀了DQ中成长的乐趣。

不过自DQ6以来，“《勇者斗恶龙》系列”出现一个不良的发展趋势：原创于三代的职业系统逐渐走火入魔，削弱了系列原本的练级成长玩点。本应该起辅助作用的修炼职业成了必修课，比练级还要烦人。DQ6中炼职业就够麻烦了，DQ7中更是无比痛苦，纯粹是无聊的战斗，为了成为究极的勇者不得不杀死成百上千头无辜的史莱姆。在笔者个人看来，还是DQ3的职业系统比较合理，或者是采用类似DQ4、DQ5那样有职业但又不需要炼职业的方式……

另外该系列游戏的发展前途也颇令人忧虑：看看任天堂，游戏之神宫本茂曾经说现在公司里已经有了一个完善的团体，即使没有他在也能继续开发出高质量的《马里奥》、《塞尔达》；SQUARE的《最终幻想》系列也基本不再由坂口博信全权负责，而是交给了年轻的开发团队，使游戏不断保持创新的活力。反观《勇者斗恶龙》，十多年来核心制作成员始终就是崛井雄二、杉山孝一、鸟山明三个人，虽然这种作法保持了系列风格的一致性、连贯性，玩家们始终能够玩到“纯正”的DQ，但也不可避免地存在缺少接班人、团队老化的缺点。万一哪位某天有个闪失，失去了一极的铁三角做出的《勇者斗恶龙》还会是玩家心目中的《勇者斗恶龙》吗……

……然而无论将来怎样，笔者都会一如既往地支持《勇者斗恶龙》，因为在那里没有卿卿我我的儿女缠绵，有的是胸怀大志、不畏强暴、乐观奋进的勇者精神，而这种精神恰恰是在现实中的我们所缺少的。



附录1：勇者斗恶龙系列作品年表

（表中销量数据来自各种渠道的资料，经本人整理，仅供参考）

发售日期	作品名	平台	FAMI评分	销量	注目点
1986年5月27日	勇者斗恶龙	FC	——	约150万	开天辟地第一作
1987年1月26日	勇者斗恶龙Ⅱ恶灵之众神	FC	38	约240万	同伴系统、交通工具
1988年2月10日	勇者斗恶龙Ⅲ传说这样开始	FC	38	约380万	职业系统、昼夜变化、多世界设定
1990年2月11日	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	FC	37	约310万	章节布局、马车、AI战斗系统、小奖章、赌场
发售日期	**作品名**	**平台**	**FAMI评分**	**销量**	**注目点**

1992年9月15日	勇者斗恶龙Ⅴ天空之新娘	SFC	36	约280万	情节感人、怪物同伴、隐藏迷宫和隐藏BOSS
1993年9月19日	特鲁内克大冒险 不思议迷宫	SFC	不明	不明	开创不思议迷宫系列
1993年12月18日	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ	SFC	35	约120万	画面、系统强化
1995年12月9日	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	SFC	33	约320万	职业系统强化、特技众多、画面大幅度提升、怪物第一次出现动作
1996年12月6日	勇者斗恶龙Ⅲ 传说这样开始	SFC	36	约140万	性格系统、小奖章等新要素加入
1998年9月25日	勇者斗恶龙怪物篇 特瑞的神奇王国	GBC	35	约230万	怪物配合系统、怪物种类达215种之多
1999年9月15日	特鲁内克大冒险2	PS	37	不明	合成、转职
1999年9月23日	勇者恶龙Ⅰ+Ⅱ	GBC	不明	约70万	便携DQ第一作
2000年8月26日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	PS	38	约410万	3D进化、石板系统、职业繁多、移民之村、怪物图鉴、怪物公园
2001年3月9日	勇者斗恶龙怪物篇2 不可思议之钥	GBC	34	约170万	两版本发行、情节强化
2001年11月22日	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	PS	32	约115万	3D化、修正BUG、新要素加入
2001年12月8日	勇者斗恶龙Ⅲ 传说这样开始	GBC	不明	约63万	怪物奖章、新的隐藏迷宫
2001年12月20日	特鲁内克大冒险2 ADVANCE	GBA	36	约18万	完美移植
2002年5月30日	勇者斗恶龙怪物篇1+2	PS	不明	不明	120%移植，两作可互动
2002年10月31日	特鲁内克大冒险3	PS2	35	不明	完全3D化
2003年3月28日	勇者斗恶龙怪物篇3 旅团之心	GBA	不明	约60万	马车、旅团、食料加入、怪物作用下降、转生系统
2003年9月19日	剑神 勇者斗恶龙 苏醒的传说之剑	无	——	不明	家中的体感游戏
2003年11月14日	史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴军团	GBA	35	约35万	史莱姆翻身当家作主第一作
2004年春	勇者斗恶龙Ⅴ天空之新娘	PS2	不明	不明	完全3D化，有大量新要素加入
2004年6月24日	特鲁内克大冒险3 ADVANCE	GBA	不明	不明	3D转2D，仍然是完美移植
发售日期	**作品名**	**平台**	**FAMI评分**	**销量**	**注目点**
2004年11月27日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空与大地与被诅咒的公主	PS2	不明	300万以上	摆脱Q版造型，卡通渲染真3D
2005年内	史莱姆总动员2 勇者斗恶龙 冲击的尾巴军团	NDS	——	——	史莱姆翻身当家作主第二作

土豆/文
cotolo/栏目编辑

世嘉再崛起 SEGA NEVER GONE

2005年可以说是世嘉重生的一年。从1月份开始，这家老牌游戏厂商就新闻不断。5月的E3游戏展上，世嘉更是大出风头，丝毫不亚于即将要推出新主机的任天堂、索尼、微软三大厂商。这是世嘉（SEGA）和SAMMY两公司合并后首次参加世界性的游戏展会，自然不遗余力。SEGA-SAMMY展示了多款重量级的游戏，包括《樱花大战V》、《索尼克》，这些游戏无论在画面还是游戏性都非常出众。世嘉似乎在向世人证明自己宝刀未老。借着合并的春风以及SAMMY的强大财力做后盾，世嘉再崛起的时刻到了！

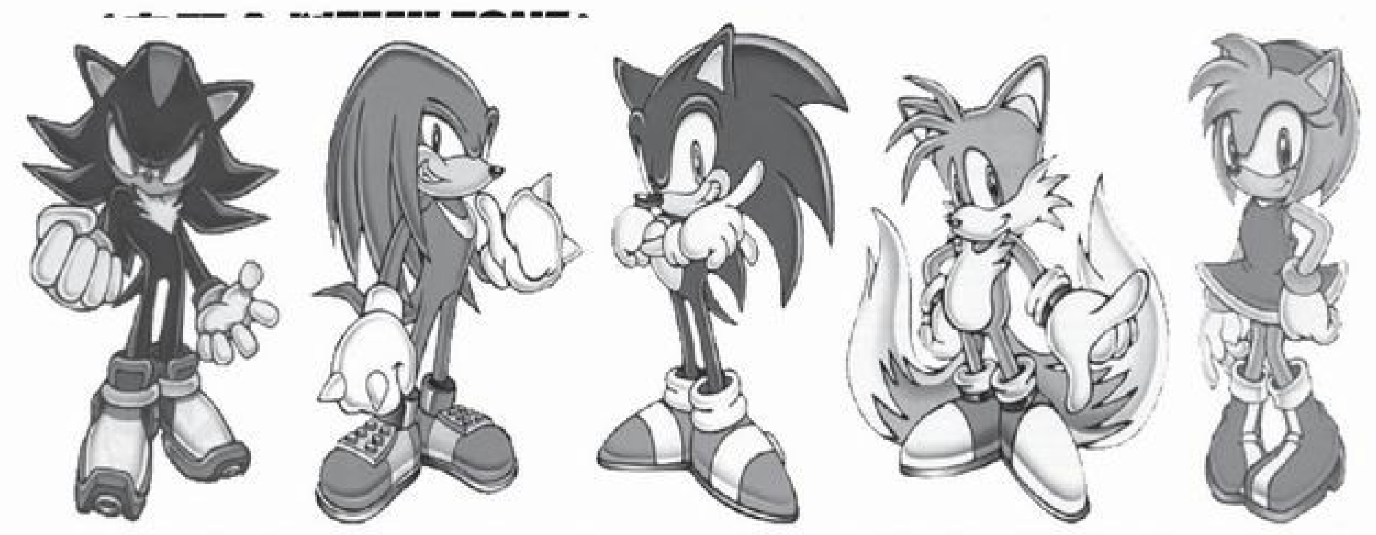


说起世界游戏历史，就不得不提世嘉。这家有着美日混合血统的公司从名不见经传的小公司到世界游戏巨头，其创业路程可谓坎坷。相比较于任天堂、索尼，世嘉可以说是真正多元化经营的公司，其业务足迹遍布街机、家用机甚至手掌机。世嘉在每一个领域都是那么专注，总是有着优秀的产品问世。但世嘉却一直得不到命运之神的垂青，在每一个领域，世嘉虽然是成功者，但却不是最后的胜利者。虽然屡战屡败，但世嘉没有气馁，仍旧屡败屡战。

世嘉初创

说世嘉是美日混血公司一点不为过。它虽然由美国人创办，诞生地却在日本。20世纪50年代的日本还处在战后经济的修整期。美国人R.J雷梅亚和理查德.D.司徒亚特来日本淘金，看到驻日美军生活非常空虚，认为其中存在着巨大的市场。1951年，两个人共同出资创办了名为“雷梅亚＆司徒亚特”的贸易公司，专门从美国进口娱乐机器。最初，该公司只是小批量从美国引入几台自动点唱机和赌博机，没想这些机器得到美军士兵的喜爱。

1954年，公司正式更名为SERVICE GAMES COMPANY，公司的重点也从引进娱乐机器变为自行研发制造。其第一个产品是弹珠机，虽然仍旧以仿制美国方面的同类型机器，但因为加入了新鲜的要素，所以大



受市场欢迎。同时，公司在每台制造的弹珠机上打上公司简称“SEGA”标识，SEGA便由此渐渐被世人熟知。这些弹珠机不仅在日本流行，还成功打入了美国市场。世嘉由此掘到第一桶金，相关业务也步入正轨。

为了更好的利用资源，在1960年，SERVICE GAMES COMPANY分成日本娱乐物产股份有限公司和日本机械制造股份有限公司两个公司。娱乐物产公司主要从事娱乐器材的进口、贩卖以及租赁。机械制造公司则以制造娱乐器材为主。日本的第一台自动点唱机就出自机械制造公司之手。在1964年，日本娱乐物产股份有限公司将日本机械制造股份有限公司吞并，至此世嘉重新合二为一。1965年，日本娱乐物产股份有限公司又吞并了ROSEN ENTERPRISE有限公司，并将名称正式更改为SEGA ENTERPRISE股份有限公司。原ROSEN ENTERPRISE的董事长DAVID ROSEN出任世嘉社长。此时的SEGA已经有了初步的设计研发能力，但是制造的街机还是以模仿为主。而当时整个日本的电子产业也处于刚刚起步阶段，很多东西都依赖于进口。

依靠进口娱乐器材积累的资金，让世嘉有雄厚的财力投入到技术研发中去。1966年，世嘉出产的名为“PERISCOPE”的街机让其第一次名扬世界。“PERISCOPE”是一个玩家操纵潜水艇发射鱼雷来击沉敌人军舰的弹珠游戏。游戏很简单，但世嘉发挥创造性在机器中加入了潜望镜，玩家可以通过潜望镜来窥探舰队。这大大增加了游戏的临场感，“PERISCOPE”的热潮迅速从日本席卷到全世界。由此也让世人认识到了世嘉的技术实力。

1968年，一名叫中山隼雄的年轻人创办了名为“ESCO”的贸易公司，主要从事街机转手业务。偶然的接触中，DAVID ROSEN发现中山有着敏锐的商业眼光。几经邀请下，1979年中山隼雄就任世嘉副社长，后成为世嘉社长，DAVID ROSEN则掌管世嘉美国分公司。

创造街机辉煌

街机技术积累

1971年，第一台真正意义上的电子游戏街机诞生了。以前的街机都是机械式的，以机器部件作为驱动，比如弹子机等等。而这台名为《电脑空间》(COMPUTER SPACE)的街机，采用了电视机作为显示屏幕，外面罩上一个当时看来很前卫的箱子。传统的机械式街机由于发展年限已久创意殆尽，用户的兴趣正逐渐消失，因此电子游戏街机很快便以其新颖的操作和更直观的显示方式引起了人们的注意。不过由于难度过高，“电脑空间”一共只销

售出1500台，但由此却衍生出一个庞大的产业。世嘉也注意到机械式街机的日渐衰落，将精力放在电子游戏街机的研制上。



世界上第一台街机《PONG》

1972年，一款名为《PONG》的游戏在电视游戏机市场流行开来。很快就有厂商制造出了带有《PONG》的街机，街机《PONG》在全世界范围内热销，并被引入日本。世嘉很快于当年推出了仿照《PONG》的街机游戏《PONG-TRON》，由此正式进入电子游戏街机领域。另一大街机厂商TAITO也不甘落后，推出了《ELE-PONG》。世嘉和TAITO在街机市场的竞争拉开帷幕。

此时的街机游戏仍旧以仿冒为主。很多厂商只是将游戏简单一改，就以新游戏的形式发售。这种换汤不换药的做法很快引起人们的厌倦。1978年，TAITO发售了原创街机游戏《太空侵略者》(SPACE INVADER)，在今天看来形式很简单，当时却在大量仿冒游戏中独树一帜，引发狂潮。世嘉看到了《太空侵略者》的巨大人气，一口气制作了《SPACE FIGHTER》、《SPACE ATTACK》等多款仿冒游戏。不过这些游戏的销量都一般，和《太空侵略者》相去甚远。

市场上同时热销的游戏还有南梦宫(NAMCO)的街机《小蜜蜂》(GALAXIAN)，雅达利(ATARI)的《导弹指挥官》(MISSILE COMMAND)。1980年，南梦宫推出全新街机游戏《吃豆人》(PAC MAN)，这个黄色小精灵是游戏史上的第一位原创游戏人物，后成为长盛不衰的经典角色，受到全世界男女老幼的欢迎。到了20世纪80年代，街机市场已经进入群雄称霸的时代。科乐美(KONAMI)、任天堂(NINTENDO)、TECMO等一大批优秀厂商加入到街机阵营，随之诞生了《大金刚》(DONKEY KONG)、《猫捉老鼠》(MAPPY)、《马戏团》(CIRCUS CHARLIE)、《空手道》(KARATEDOU)等大批精品游戏。这些厂商凭借自己的原创游戏在市场上展开了激烈竞争，而世嘉却几乎没有一个游戏能够真正站上台面。世嘉认识到，街机制造除了有先进的技术，还需要有先进的理念。

此时世嘉的主要精力还是放在街机技术的研究上。当时的街机都使用8位元CPU，因为处理速度的原因，导致画面拙劣。16位的CPU虽然已经研制成功，但高昂的造价阻碍了其应用。世嘉创造性的用两枚8位CPU进行协同处理，这样处理速度得到成倍提升，游戏画面也更加精美。在这期间，世界上第一台体感街机在美国诞生。这台机器用液压发动，故障频频，没有多大商用价值，却引起了世嘉的注意。“那种真实的感觉真是太奇妙了”，世嘉的几位技术人员在亲身体验后如是说。由此，世嘉决定投入到体感街机的开发中。这段时期成为世嘉的积累阶段，拥有强大技术实力的世嘉终于要开始爆发了。

1984年，世嘉被CSK集团控股。CSK集团是日本有名的高科技企业，实力在上市公司中排前六位，CSK的参入给世嘉注入新鲜血液。上世纪80年代初，世嘉发售了三款重量级的街机游戏：《HANG ON》、《OUT



⬆ 世嘉的体感街机《HANG ON》画面很粗糙

RUN》 和《SPACE HARRIER》。《OUT RUN》开创了现代赛车游戏的先河，游戏的爽快性至今仍被人津津乐道。《HANG ON》则是世嘉第一款体感游戏，街机的主框体设置了一辆摩托车，玩家骑在上面进行游戏。这三款游戏代表了当时街机业界的最高水准，世嘉以先进的技术和独特的理念而成为领军人物。



⬆ 迈克尔杰克逊出演的人气ACT《月球漫步者》

街机游戏不断推陈出新吸引了更多人的瞩目。电子游戏街机已经成为主流的娱乐方式，人们也乐于在公共场所展示自己的游戏天分。街机产业的扩大让世嘉、南梦宫等街机厂商的利润不断增加，从而也有资金投入到新街机的开发中去。随着产业进入一个良性循环的阶段，街机的制造观念也发生了改变，很多厂商开始研制街机基板。虽然游戏不同，但是运行的基板相同，大大减少了成本。世嘉的SYSTEM16/18基板是比较成功的产品，具有强大的2D性能，上面诞生了《战斧》、《兽王记》、《月球漫步者》等诸多优秀游戏。另外还有SYSTEM32基板，《战斧II》、《侏罗纪公园》、《龙珠Z》等游戏均出自上面。在整个80年代，世嘉的业绩可谓表现平平，风头完全被CAPCOM等厂商盖过。

领军3D时代

随着技术的进步，计算机芯片的处理技术越来越强大，三维即时演算图像成为可能，世嘉也果断投入到3D基板的开发中。1989年，南梦宫的《WINNING RUN》发售，这是业界首个3D即时演算的游戏。立体空间所表现出的画面效果着实让人们吃惊。1992年，世嘉推出了具有3D演算机能的基板MODEL1。MODEL1采用NEC公司32BIT RISC CPU，主频为16MHZ，每秒能够计算18万个多边形。此时，2D对战类游戏开始盛行，嘉富康（CAPCOM）的《街头霸王》，SNK的《格斗之王》等风靡一时。世嘉也计划推出FTG游戏，但又不想模仿其它厂商，因此高层决定推出3D FTG，名称定为《VR战士》（VIRTUA FIGHTER）。虽然世嘉已经在《VR


⬆ 世嘉的街机制造技术一直保持领先

↑《VR战士》开创了3D FTG时代

赛车》(VIRTUA RACING) 中积累了丰富的3D游戏经验，但《VR战士》毕竟是全新的游戏类型，人物活动要自如，还要有良好的手感。经过艰苦的摸索，《VR战士》在1993年推出，类似于真实的格斗感觉很快受到玩家的欢迎。《VR战士》创造了压制技、起身技等独特的格斗方式，开创了一个新的游戏领域——3D FTG。

《VR战士》的成功让世嘉再一次成为业界的领头羊。当世嘉已经将街机游戏引入到3D领域的时候，嘉富康、SNK等厂商依旧在采用CPSII、MVS等2D基板。能与世嘉在技术上实力的只有南梦宫，南梦宫也推出了具有3D性能的基板SYSTEM11，并在其上推出3D FTG《铁拳》和《魂之利刃》。

面对竞争压力，世嘉不敢停止脚步，3D基板的研发仍在继续。1994年，世嘉推出全新的MODEL2主板。该主板采用INTEL i960芯片组，处理器为速度25MHZ的32BITS RISC CPU，能同时处理30万个多边形。此后，世嘉还推出了改良性的MODEL2A、MODEL2B CRX、MODEL2C CRX等基板。世嘉选择了《VR战士2》为MODEL2基板开路，凭借强大的性能，游戏在画面上有了质的飞跃。《VR战士2》一改1代中人物方头方脑的形象，人物的处理非常圆滑，甚至连相貌都清晰可辨，再加上改良的打斗性，《VR战士2》再次成为3D FTG的扛鼎之作。此后，MODEL2上还推出了《梦游美国》(DAYTONA USA)、《死亡之屋》等多部游戏，并获得成功。



↑追求流畅与爽快极限的《格斗之蛇2》

在1996年，世嘉推出竭尽其技术所能的结晶产品MODEL3街机基板。MODEL3的性能非常强大，采用32BIT POWERPC主频66MHZ的CPU，能同时处理100万个多边形，此外还有4点光源、雾化、32级透明等特殊效果。同样的，《VR战士3》为MODEL3保驾护航。游戏一出即以优秀的画面成为街头巷尾谈论的对象，游戏中的人物第一次向真实人物靠拢。此后，MODEL3还出了CPU主频提升到100MHZ和166MHZ的增强型基板MODEL3 STEP 2.0和MODEL3 STEP 2.1。MODEL3基板的寿命一直延续到1999年，上面出品了《FIGHTING VIPERS

2》、《VIRTUA STRIKER 2》、《MAGICAL TRUCK ADVENTURE》等一大批纯3D街机游戏。可以说MODEL3将街机游戏推向了一个新高峰，游戏由此向真实性靠拢，多边形的数目成为游戏的重要指标之一。

在这期间世嘉还推出了ST-V街机基板，ST-V基板的性能比起MODEL3等自然差很多，但它和当时世嘉的家用机SS有着高度的互换性。在ST-V上开发的游戏可以很容易移植到SS上。不过，世嘉的主力重心没有放在ST-V上面，推出的游戏并不多，精品游戏更是稀少。

世嘉1998年推出的NAOMI基板才是MODEL3的正式接替者。NAOMI的CPU迈向了64BIT，主频200MHZ，图形处理器则采用POWERVR。主板另一特性是采用了GD-ROM作为媒体，当然也同时支持卡带。游戏存储在光盘中，自然能大大节约成本。更多的厂商开始利用NAOMI开发游戏，著名的《SNK VS CAPCOM》即诞生在NAOMI上。

2001年世嘉再接再厉发布NAOMI2基板，性能比起NAOMI有了更大的提升。CPU的虽然还是主频为200MHZ的SH-4，但已经换为128BIT核心。图形处理器也采用了2颗POWERVR 2，显存达到32MB。如此雄厚的硬件构造，成就了NAOMI2强大性能。NAOMI2能显示1677万色，多边形运算数达到1000万/秒，同时支持镜面反射、环境贴图等特效。

此外，世嘉在2002年还公布了两款电视游戏机互换基板。分别是和任天堂NGC主机互换的TRIFORCE基板以及同微软XBOX主机互换的CHIHIRO基板。而世嘉的重头街机游戏《OUT RUN2》和《死亡之屋3》更是在CHIHIRO上推出。《VR射手4》则在TRIFORCE基板基板上推出。



▲《OUT RUN 2》的画面堪称顶级

世嘉在街机市场可谓是一路颠簸着走来，其间经历了数次变动。在2D街机时代，世嘉将重心放在体感街机的研究上。到了上世纪90年代，世嘉的精力则又转向3D基板。世嘉在街机市场数次开辟新天地，引领业界风潮，直至今日，世嘉在街机上的成就仍无人可比。

电视游戏的成与败

初涉电视游戏

世界上第一个电子游戏诞生于1958年，当时的游戏还只能运行于大型计算机上。游戏作为一种新兴的娱乐方式很快引起人们的注意，在1966年，一名二战老兵RALPH BAER提出了用电视作游戏设备的构想。当时电视已经在美国家庭大量普及，如果用电视作为游戏的显示设备，可以大幅度降低游戏机的成本，从而进入家庭。1975年，依靠街机起家的雅达利公司生产出第一台电视游戏机。这台机器只能玩《PONG》一个游戏，但因为可以接在电视上玩，所以受到人们的追捧。机器的销售量达到了令人震惊的15万台，雅达利因此获得1500万美元的巨额收入。



▲ SG1000是世嘉电视游戏业的开路先锋



▲ SMS被人称为世嘉大师系统

在1976年，雅达利推出了ATARI2600家用电子游戏机。凭借着多样的游戏，该主机迅速占领市场，雅达利公司在当年度的销售额达到了30亿美元。电视游戏市场的爆炸性增长引起了无数厂商的垂涎，于是多家厂商开始计划发展电视游戏主机业务。

神话并没有结束，到1981年为止，雅达利公司依靠电视游戏机创下了10亿美元的巨额利润，远远超过了电影、足球等其它的娱乐项目。1982年，在雅达利公司成立10周年的日子里，没想这也成为了其末日。连续数年高速的增长，让雅达利公司领导层的头脑一度过热，他们只是看到了市场的极度膨胀，却没有发现其中的危机。无数的游戏厂商想依靠ATARI2600来赚钱，但雅达利公司对这些游戏厂商却没有有力的监管措施，这导致了游戏的品质越来越差。终于著名的“ATARI SHOCK”事件爆发了，对ATARI2600的劣质游戏已经厌恶到极点的用户开始拒绝购买各种游戏，大量游戏的囤积导致整个电视游戏业停滞不前。1983年年初，雅达利公司不得不停止股票交易，裁员近5000人，从此一蹶不振。

“ATARI SHOCK”事件为其它厂商进入电视游戏市场提供了机会。1983年的7月15日，世嘉公司试探性的向市场推出两款家用电视游戏机SG-1000和SG-3000。SG-1000定价为15000日元，SG-3000则是在SG-1000基础上添加了键盘等外设，有个人电脑的性能。与此同时，任天堂也发布了自行设计的电视游戏机FAMILY COMPUTER（FC）。无论是SG-1000、SG-3000还是FC都采用8BIT CPU，但FC用独立的PPU处理图像，因此显示效果更好。再加上任天堂将街机名作《大金刚》、《大力水手》等移植到FC上，FC很快打败了尚处在襁褓中的SG-1000和SG-3000。在1984年和1985年，FC分别销售了44万台和106万台，SG-1000的销量才30万台。

1985年，世嘉推出了新电视游戏主机MARK Ⅲ 和SEGA MASTER SYSTEM（SMS）。这两款机器的性能基本一样，能同时显示16色，SMS还搭载了FM音源，声音效果更为逼真。不过两款机器采用的卡片型卡带容量过小，限制了游戏的制

作。1986年，任天堂将FC重新包装成NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM（NES）在美国市场投放。世嘉也不甘落后，在美国发售SMS，并由著名的玩具公司TONKA代理销售，SMS成功打入了美国的各大零售卖场。与此同时，雅达利公司推出了ATARI7600。SMS和ATARI7600因为缺乏第三方游戏厂商的支持，优秀游戏极为匮乏，在与FC的竞争中仍旧处于劣势。不过SMS一共卖出了150万台，较SG-1000而言还是有所进步。



辉煌的MD

虽然世嘉推出的四款家用游戏主机都以失败告终，但世嘉并没有气馁，电视游戏市场的巨大利润刺激着世嘉再一次投入到战斗中去。20世纪80年代中期，街机已经进入16BIT CPU时代，借助强大的处理能力，游戏画面有了质的提升。多卷轴的背景，大而清晰的角色，这些都是FC主机做不到的。越来越多的用户希望在家里也能享受到高素质画面的游戏。NEC公司率先在1987年10月30日推出了名为PC-ENGINE（PCE）的电视游戏主机。PCE虽然采用8BIT CPU，但却有着不逊于16BIT CPU的处理能力，PCE的图像效果几乎达到了街机的水平，而NEC更是将PCE当成16位的主机来宣传。PCE移植了《R-TYPE》等街机游戏并大获成功。



↑ 世嘉的MD机身上有明显的16BIT标志

80年代末，16BIT CPU的价格降到比较合理的水平，世嘉决定推出16位家用主机，在技术上抢占先机，从而彻底打败任天堂。1988年10月29日，顷尽世嘉技术实力的MEGA DRIVE（MD）问世。MD已经是世嘉推出的第五部电视游戏机，因此被称为世嘉五代。MD采用摩托罗拉68000 CPU，频率为8MHZ，另外还有一颗频率为4MHZ的8BIT Z80 CPU做辅助运算。MD机能比FC提高很多。MD的最大发色数为512色，能同时显示64色。图像分辨率为320X224，可以显示双层卷轴背景，同屏运动的角色能够达到80位，如此强大的图形处理能力使得MD上可以开发出类似于街机画质的游戏。与MD同时发售的《兽王记》即移植自世嘉的SYSTEM16街机基板，超大的人物加上具有层次感的背景，一下子将用户的眼光吸引过来。

PCE 的售价是 24800 日元，为了与 NEC 比拼，世嘉将 MD 的售价定为 21000 日元，虽然比 FC 还是要贵，但这几乎已经是成本的极限。另外世嘉开始重视第三方软件商，并仿照任天堂建立起完善的软件许可制度。虽然当时厂商慑于任天堂的威力，不敢明确表示和世嘉联盟。但世嘉还是争取到 TECMO、KONAMI 等知名的软件商为 MD 制作游戏。借助《战斧》、《梦幻之星 II》、《超级忍》等优秀游戏，MD 在日本市场上站稳了脚跟。1989 年，世嘉在美国推出 MD，为了适应地方口味，改名为 GENESIS，售价 249.95 美元。同时，世嘉在美国推出强势的广告宣传，GENESIS 一时成为路人皆知的游戏主机。



⬆ SEGA 的形象代表 SONIC 诞生

虽然 MD 的机能比起 FC 强大很多，但因为更多用户看重的是游戏而非机能。因此凭借软件优势，FC 仍旧保持着良好的销路，远远在 MD 之上。当时 FC 上最重量级的游戏便是宫本茂设计的《超级马里奥兄弟》，其 1、2、3 代的销量过千万，马里奥兄弟更成为家喻户晓的人物。世嘉也决定推出一个可以与马里奥兄弟齐肩的游戏人物。1991 年，世嘉的《索尼克》(SONIC) 游戏在 MD 上诞生了。这是款与众不同的动作游戏，索尼克在游戏中一直狂奔，到达目的地就算胜利。比之强调动作性和技巧性的《超级马里奥》，《索尼克》更强调游戏的爽快感和连贯性。索尼克的灵感来源于刺猬，随着游戏的热销，索尼克成为马里奥之后的又一知名游戏人物。

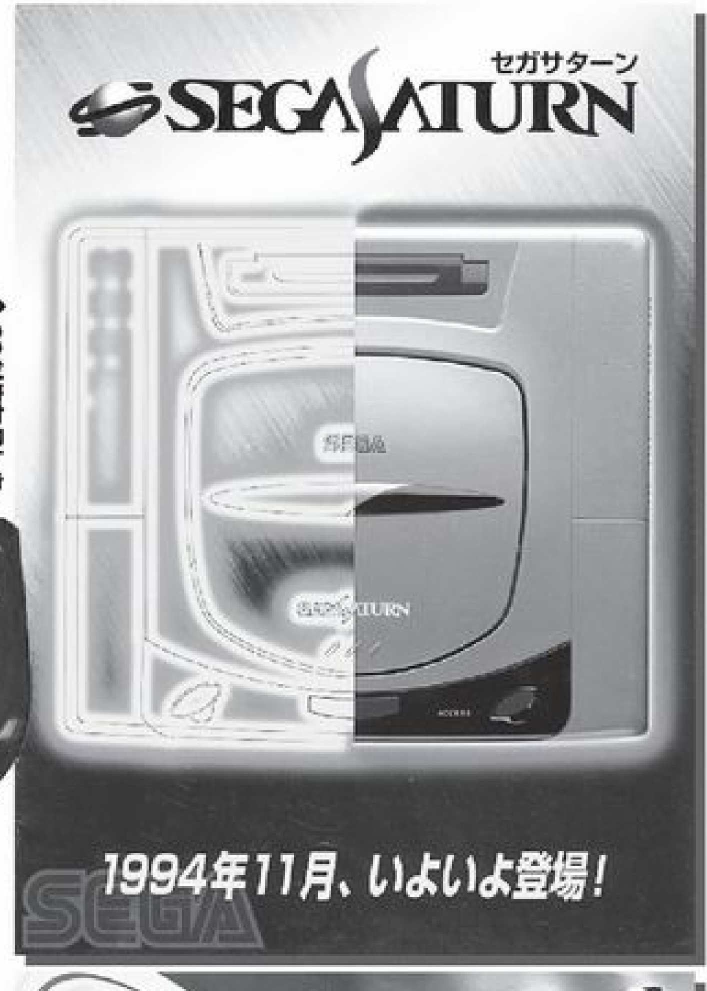
任天堂终于在 1991 年 11 月 21 日发售了其 16BIT 主机 SUPER FAMICOM(SFC)，售价 25000 日元。MD 在设计当初，为了压缩成本，放弃了 PCM 音源采用了 FM 音源，缩小、扩大、透明效果等硬件特效也被取消，这些给任天堂以可乘之机。SFC 可以说是任天堂对 MD 进行彻底分析后的产物，吸收了 MD 的优点，并针对 MD 的缺点进行了改进。SFC 采用苹果公司的 65816 为主 CPU，频率为 3.56MHZ，另外还有一颗 16BIT 辅 CPU 以及两颗 PPU。虽然同为 16 位机，但 SFC 的性能超越 MD 很多。SFC 最大发色数为 32768 色，能够同时显示 256 色，分辨率最大可达 512X448 象素。任天堂则重点宣传 SFC 的硬件回旋、放大、缩小以及马赛克等特殊效果和 8 路的 PCM 音源。在 1991 年 7 月 19 日发售的《最终幻想 IV》是将 SFC 先进机能发挥极至的一款游戏。游戏开头的飞空艇穿越大陆的场面便充分利用了 SFC 回旋机能。1991、1992 两年中，重量级的游戏接连在 SFC 主机登场，《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙 V》……SFC 的销量也在这两年内顺利达到了 864 万台，而 MD 则只有 300 万台的销量，比之 PCE 的 382 万台稍逊。但无论无何，这已经大大超越了世嘉此前四款电视游戏机。

与此同时，MD 和 SFC 在美国和欧洲市场展开了竞争。因为支持软件商的关系，MD 上的 RPG 不多，这是其在日本市场失利的

一个原因。但MD上的动作游戏却不乏优秀之作，恰恰符合欧美人的口味。MD的CPU频率为8MHZ比SFC的3.56MHZ快很多，因此MD更适合制作节奏快的动作游戏。世嘉充分抓住这一优点，推出《战斧II》、《火枪英雄》、《空牙》、《索尼克2》、《西部枪手》、《魂斗罗》、《战场之狼》等一大批动作游戏。在美国市场，MD和SFC平分电视游戏机市场秋色。

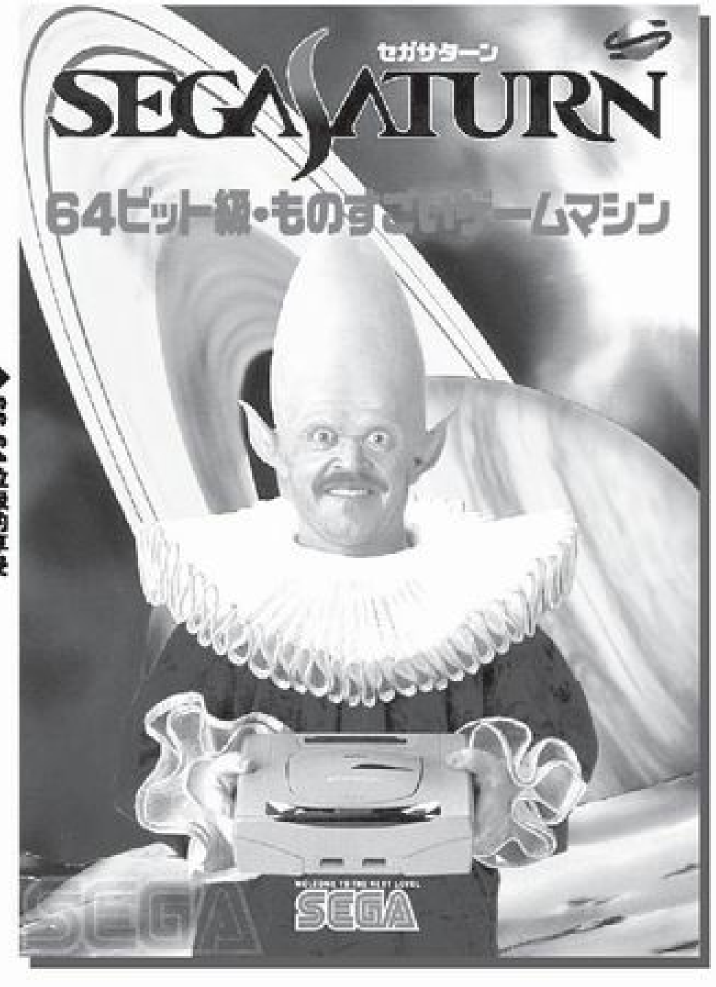


⬆ 世嘉还推出了适合MDII的CD周边



➡ SS发售时的广告

另外，世嘉还对MD进行不断改进。看到了CD大容量媒体的魅力，世嘉早在1991年12月20日就发售了MEGA CD，配合MD主机可以使用CD作为游戏媒体。MEGA CD的价格达到了惊人的49800日元，故没有能够大规模普及。1993年4月23日廉价版的MD Ⅱ型发售，售价14800日元。除了价格大幅度降低，体积更小外，手柄也得到改进，增加了X、Y、Z三个键，更适合动作游戏。同时，世嘉还发布配合MD Ⅱ的MEGA CD，但此时业界的风向标已经转向32位主机。



➡ SS-64位级的享受

世嘉并没有如愿的依靠MD战胜任天堂，但MD也占据了相当一部分的市场份额。世嘉因此成为世界第二大电视游戏厂商。世嘉开始由街机游戏厂商向家用机游戏厂商转型。

悲哀的SS

1993年，松下率先发布32位主机3DO，由此揭开家用机的新时代。3DO的一大特点是采用CD-ROM作为媒体，在游戏中添加大量的动画、影音成为可能。在1992年，世嘉秘密投入了下一代主机的研发中。1994年11月21日，世嘉新主机以44800日元的价格发售，这是世嘉第六代家用游戏机，故名为SEGA SATURN(SS，世嘉土星，土星是太阳系第六颗行星)。同年12月3日，索尼发售PLAYSTATION(PS，索尼游戏站)，定价39800日元。再加上PCE-FX、AMIGA、JAGA、PLAYDIA等，新主机大战进入战国时期。

在SS设计之初，世嘉已经开发出MODEL1街机基板，为了让SS超越MODEL1的性能，SS采用了双CPU的设计。SS采用两颗日立开发的32位SH2 CPU，主频为28.6MHZ，最大显示1677万色，分辨率高达640X480象素。声音方面则采用专门的DSP芯片处理，能够播放32路PCM音源。比起SFC和3DO，SS拥有远远凌驾于其上的性能。但世嘉没有想到，自己将遭遇的最可怕对手竟然是初入游戏市场的索尼。

索尼在PS设计之初就将3D作为主机的主力性能，结果PS的多边形运算能力达到了每秒30万。SS的理论性能虽然是MODEL1基板的1.5倍，但由于双CPU的设计，程序员在开发游戏时很难协调两个CPU的运作。绝大部分的SS游戏实际只用到了一颗CPU。另外，双CPU的设计也让SS的成本高居不下。SS的初始定价为49800日元，在得知PS的定价后，世嘉才不得不将售价降为44800日元。

伴随SS首发的是世嘉的热门街机游戏《VR战士》，借助街机铁杆的支持，在1994年底，SS的出货量已经突破50万。1995年，SS销量突破100万台。几乎在同时PS的销量也突破100万，而随着《铁拳》、《斗神传》等游戏的发售，PS在3D性能方面的强势越发显现出来。



⬆ 32X只是昙花一现

在日本的失利促使世嘉将重心转移到美国市场。但是美国市场还是MD和SFC争霸的格局，世嘉为了延续MD的寿命，并没有和日本同步推出SS，而是推出了MD的扩充周边SUPER 32X。SUPER 32X和SS采用相同的SH2 CPU，能够进行三维演算，但却是以卡带为媒体。即使加上SUPER 32X周边，MD的表现性能也比SS差距很远。用户对真正32位主机需求呼声日渐升高，SUPER 32X战略一败涂地。在1995年5月11日，世嘉开始向美国市场销售SS，比原先的计划整整提前了半年。提前发售并没有让SS抢占先机，PS凭借299美元的低价和优秀的3D性能在风头上很快盖过SS。

此后，在日本和欧美市场，索尼和世嘉

的价格战开始了，PS 和 SS 竞相降价。但由于成本的原因，SS 在价格方面始终处于劣势，PS 在价格上几乎一直比 SS 便宜。长久的价格战让世嘉内耗巨大。



《樱花大战》在SS上广受好评

任天堂由于决策的失误，没有即时跟进次时代主机大战，一直到 1996 年 6 月 23 日 NINTENDO 64（N64）才开始发售，此时市场已经是 SS 和 PS 的天下。1996 年 1 月 18 日，SQUARE 正式宣布加入 PS 阵营并公布《最终幻想 VII》。世嘉为了应对，发布了《龙之力量》、《95 格斗王》、《武装雄狮》、《梦幻模拟战 3》等大作。1996 年 3 月 22 日，CAPCOM 的 3D AVG《生化危机》发售，借助 PS 的强大机能将恐怖气氛演绎的淋漓尽致。从《生化危机》开始，SS 的 3D 性能不如 PS 成为公开的秘密，市场开始偏向 PS。1997 年 1 月 14 日，ENIX 宣布《勇者斗恶龙 VII》将会在 PS 上推出。两大国民 RPG 全数在 PS 上推出，SS 的失败命运已是注定。《天外魔境 第四默示录》、《格兰蒂亚》、《光明力量 III》、《七风岛物语》……虽然 SS 上好游戏不断，但仍无法止住颓势。

1997 年 3 月，世嘉公布 SS 的销量为 750 万台。1997 年 12 月，索尼公布 PS 全球销量突破 1000 万部。1998 年 3 月，世嘉宣布美版 SS 停止发售，同年 11 月 4 日，SS 正式退出历史舞台。而 SS 的失利也直接导致了在任十多年的世嘉社长中山隼雄的下野。大川功钦点入交昭一郎为世嘉新社长，世嘉由此开始了新的时代。SS 是世嘉历史上销售最成功的主机。SS 失败原因看似在最初的设计缺陷上，但实际上与世嘉的中途经营策略有莫大的关系。初始，SS 以街机版的家用机示人，展示其强大的 2D 和 3D 性能。在抓住街机玩家的同时，世嘉却没有发掘更广大的客户群。世嘉过于自信于自身的实力，没有重视第三方软件商，像 ENIX、SQUARE 这样的大厂悉数被索尼拉走。游戏决定一切，世嘉在业界经过数十年摸爬滚打还是没有悟透这个道理。

惨烈的DC

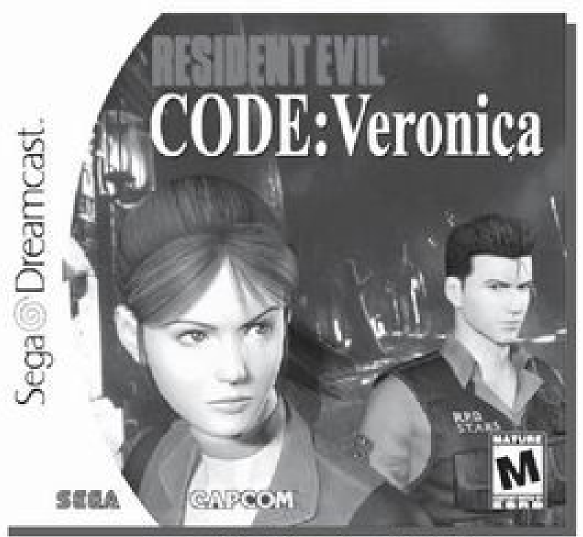
早在 1997 年业界就盛传世嘉在秘密进行下一代主机“妖刀”的开发。1998 年 5 月 25 日，世嘉“妖刀”终于浮出水面，其正式名称为“DREAMCAST”（DC）。1998 年 11 月 29 日，世嘉在日本开始发售 DC，售价 29800 日元。



DC的性能非常强大

DC 采用日立生产的 SH4 RISC CPU，主频为 200MHZ。显示部分采用了 EC 的 POWER VR-SECOND-GENERATION 图形芯片，显存有 8MB。另外 DC 还有 16MB 的系统内存，采用 WINDOWS CE 操作系统，

完全支持D3D和OPEN GL。DC的强项在三维即时演算能力上，每秒能够显示300万个多边形，已经和MODEL3基板相当，是PS的3倍。世嘉为了在PS和N64的竞争中争取主动，宣传之初称DC为128BIT主机，DC开创了128元时代。而事实上SH4仍为32BIT CPU，很快真相就被媒体披露，这对世嘉造成了很坏的影响。



⬆DC的当家作品之一《生化危机代号维罗尼卡》

世嘉将精力全部放在了DC上，《VR战士3》、《索尼克大冒险》、《樱花大战3》、《格兰蒂亚II》悉数登场。另外世嘉还与NAMCO、TECMO、CAPCOM等厂商修好，为DC制作了《魂之利刃》、《生与死II》、《生化危机代号维罗尼卡》等大作游戏。在2000年的E3大展上，世嘉不惜重金，为DC布置了巨大的展台。在美国，DC曾一度打败N64，销量紧逼PS。

然而这一切只是暂时的风光。2000年3月4日，索尼PS2降临日本。PS2是真正采用128BIT CPU的主机，索尼对外宣称PS2的多边形运算能力达到每秒6600万个，是DC的20倍。再加上SQUARE、ENIX等厂商大作的鼎立支持，市场立刻呈现出一边倒的态势。无论世嘉再如何挣扎，也不能力挽狂澜。终于在2001年1月，DC正式停产，世嘉也宣布退出家用游戏机制造市场。

DC是世嘉吸取SS失败的教训而推出的主机，但DC只是将PS作为潜在敌人，世嘉的宣传也处处针对于PS。DC在设计之初完全没有将PS2考虑进去，这使得在PS2一推出之后，世嘉的阵脚就立刻大乱。另外，DC采用的媒体GD-ROM也是非常失败，当时DVD技术已经成熟，但世嘉出于成本的考虑还是放弃了DVD。而PS2就是以DVD播放机能为卖点，吸引了大批非游戏用户，促进了主机的迅速普及。可以说DC的失败是偶然之中的必然，世嘉的营销风格注定了DC惨烈的结局。

掌机1000

不光彩的GAME AND GO

1980年，任天堂开发出一种名为GAME & WATCH(GW)的掌上游戏机，GW非常小巧，游戏简单有趣，吸引了大批青少年玩家。世嘉看到便携游戏机的潜力，在1981年推出自行设计的GAME AND GO。GAME AND GO是完全仿照GW设计的小型游戏机。由于任天堂没有对GW进行过多的专利权注册，这给了世嘉可乘之机。世嘉更是为GAME AND GO设计了一种可充电电池，玩家不需要额外购买电池，这是GAME AND GO的一大卖点。

不过充电电池在当时的技术很不成熟，卫生机构抽查发现GAME AND GO的充电电池在充电过程中会产生致癌物质。美国卫生局立即停止国内GAME AND GO的销售，但世嘉仍在日本和欧洲销售GAME AND GO。1982年，任天堂推出一则广告“SEGA

GIVES YOU CANCER”，公开指出世嘉产品会致癌，广告一出即在社会上引起轩然大波。世嘉的第一台手掌机就这样不光彩地退出了市场。

败在电源问题上的GAME GEAR

世嘉是不会轻言失败的，1989 年任天堂在日本推出由横井军平设计的 GAMEBOY（GB）。GB 是一台小巧的，可以换卡的 8 位元便携游戏机，GB 的发售正式开创了掌机市场。GB 的屏幕采用黑白液晶显示屏，不少消费者玩后感叹“如果是彩色的该多好啊”。世嘉自认为抓住了消费者的需求，在 1990 年 8 月 8 日推出彩色手掌机 GAME GEAR（GG），售价 19800 日元。



⬆GG 的耗电量实在惊人

GG 采用 8BIT Z80 CPU，屏幕为 FSTN，最大显示色彩 4096 色，同时显示色彩 32 色，机能和世嘉家用机 SMS 相近。世嘉为 GG 制作了包括《索尼克》、《GG 忍》等优秀游戏。由于是彩色屏幕，游戏画面接近于家用机，吸引了很多消费者。当时市场上还有雅达利的 LYNX 和 NEC 公司的 PC-E GT 两款彩色手掌机在竞争，不过 LYNX、PC-E GT 和 GG 都有一个致命的缺点，就是电量消耗过大。彩色液晶显示屏的耗电量巨大，GG 使用 4 节 AA 电池只能坚持 3 个小时，因此有人形容玩 GG 随着需要准备一大包电池。而 GB 只需要两节 AA 电池就能进行 30 小时的游戏。便携机最重要的是随时随地的娱乐，电源问题让 GG 失去了便携的乐趣。在 GB《俄罗斯方块》、《超级马里奥》等游戏的夹击下，GG 很快在市场失宠。

不成熟的NOMAD

1995 年，世嘉在美国推出 SS，MD 正式退出历史舞台。世嘉为了利用 MD 的巨大游戏资源，推出 MD 的携带版本 GENESIS NOMAD。NOMAD 的机能和 MD 完全一致，使用 MD 卡带，自带液晶显示屏，用户甚至可以再外接一个手柄进行双人游戏。



⬆NOMAD 最吸引人之处在于兼容 MD 游戏卡带

NOMAD 只是世嘉的过渡型产品，何况当时世嘉正处于推广 SS 的重要时期，因此并没有在 NOMAD 上花费多少力气。NOMAD 的最大优点是兼容 MD 的卡带，这在很大程度的保护了用户的投资。但从 GG 遗留下来的电池问题没有得到彻底解决，NOMAD 的耗电量比 GG 更加惊人，以至于用户只能在家里用电源游戏。另外，作为一款手掌机，NOMAD 的体积着实庞大，根本不适合随身携带。NOMAD 几乎没有掀起什么风潮，只有 MD 的狂热爱好者们才会收藏。

从GAME AND GO、GAME GEAR和NOMAD的失利，可以看出世嘉产品设计的不成熟。三款掌机虽然都有独特的卖点，并且抓住了消费者的心理，但世嘉在设计产品的时候却完全没有考虑到技术的成熟度。

世嘉再崛起

世嘉在家用机市场的接连失利终于将其财政彻底拖跨。其实世嘉财政问题从SS时代就暴露出来，由于硬件结构上的缺陷，SS的造价很高。从一开始，世嘉就是赔本卖吆喝，以低价争取主机普及率。索尼正是摸准了世嘉的软肋，用PS和SS玩起了价格游戏，让世嘉不堪重负。



⬆ 现在PS2上也能玩到世嘉游戏

在财政问题重压下，似乎只有与别的公司合并、重组才能拯救世嘉。早在1997年，世嘉就曾计划和日本最大的玩具公司BANDAI合并，但就在合并前夕，双方突然发布取消合并的通知。2001年，世嘉宣布退出家用游戏机制造业务后，将重心转移到了街机和游戏软件上，一向自负的世嘉开始为昔日的竞争对手开发游戏。靠着以前的积累，世嘉的游戏开发能力不容小觑。GBA上的《索尼克大冒险》、PS2上的《VR战士4》，在任天堂和索尼的主机上玩世嘉游戏的时候，人们深刻感受到世嘉变了！

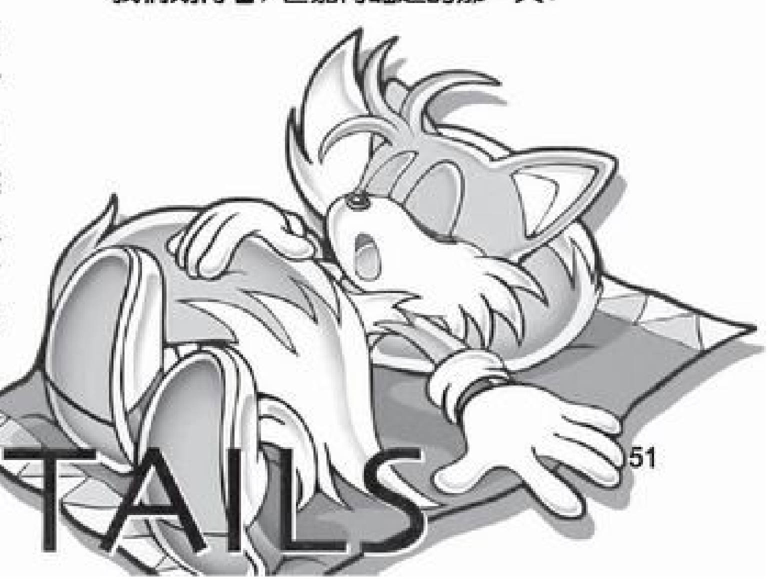
2002年，业界再一次传出世嘉要重组的消息，这一次的对象是NAMCO。NAMCO同样是街机大厂，一度同世嘉有过激烈的市场竞争。事事难料，2003年2月13日，世嘉对外宣布将和SAMMY公司合并。SAMMY是日本第一大柏青哥游戏机制造厂，一直保持者高速的业务增长率，财力可见一般。世嘉与SAMMY的合并可谓各取所需，世嘉获得了发展业务所必要的资金，缓解自己的困境，而SAMMY则能够吸取世嘉的强大技术实力。两者的合并互补性非常强，合并后的总资产达到了24亿美元。



合并后的SEGA-SAMMY果真突飞猛进，由于甩掉了家用主机制造的大包袱，以及在业务上的重新定位，世嘉重新找回了自信。这个昔日的巨人正在努力超越，意欲再次腾飞。



我们期待着，世嘉再崛起的那一天！



豆腐86/文
Taka/栏目编辑

永不凋零的冒险之花

GRANDIA 格兰蒂亚

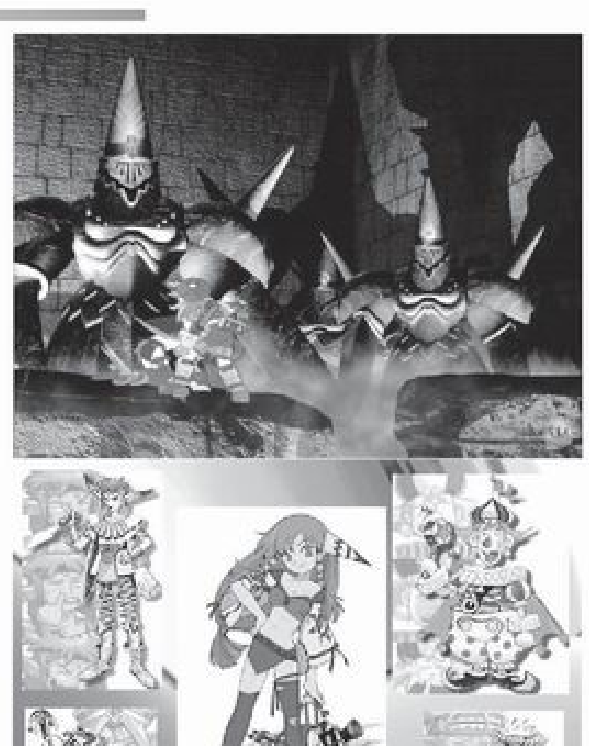
1997年1月SQUARE的《最终幻想7》推出了，这一里程碑式的RPG巨作极大地促进了PS销量，从而使得“次时代”的竞争天平渐渐向SONY倾斜。为了对抗《最终幻想7》风暴，GAME ARTS为SEGA SS量身定做的《格兰蒂亚》在年末的12月18日正式发售。自GAME ARTS宣布《格兰蒂亚》那一刻起，众多SS FANS都一直以等待自己孩子降生的心态盼望它的来。毕竟从那些公布的相关资料看来，《格兰蒂亚》确实具备了成为一部RPG经典的资质，而当时GAME ARTS自信的口气更是使人浮想联翩。然而当这个SS守护精灵翩翩降临之后，我们发现在强悍的《最终幻想7》面前，它的身躯还是稍显稚嫩，冰冻三尺非一日之寒，SQUARE的RPG制作功底可是久经磨练的。但撇开这点不谈，《格兰蒂亚》的经典地位绝不容质疑（这部作品于99年6月24日移植到PLAYSTATION同样得到了PS玩家们的认可）。





画面：充满幻想的自然

与《最终幻想 7》2D 冒险场景 +3D 战斗场景的设定相反，《格兰蒂亚》是 3D 冒险场景 +2D 战斗场景。在《格兰蒂亚》推出之前，GAME ARTS 为 SS 开发的且能给我们以深刻印象的就是那部 3D 射击游戏《武装雄狮》了，也许正是由于这个游戏的成功，增强了 GAME ARTS 将 3D 要素加入到《格兰蒂亚》中的信心。游戏场景也因此变得立体感十足，在冒险场景我们可以通过 LR 键进行 360 度自由回转，那些藏在角落的宝物再也无法遁形。与 3D 的冒险场景不同，游戏中的人物是以 2D 造型出现的，也许这样的表现形式更能生动演绎角色们喜怒哀乐各种表情吧。游戏中登场的众多角色都给人一种健康、活泼的感觉，而这正是源于日本美术插画大师草彅琢仁的妙手。



草彅琢仁这个名字大家也许会稍感陌生，但那部超绚的 CG 动画大作《青之六号 OVA》恐怕就无人不知无人不晓了，而其中的人设正是由他担当的。这位生于东京的美术大师孩提时曾经历过村野生活，因而对大自然的辽阔和清纯有着深刻的理解，进入学生时代后，他迷恋上欧洲和俄罗斯风格的美术作品，此外还涉及了一些书籍、游戏方面的工作，脑海中自然与抽象的交错，渐渐培养出了他独特的幻想主义世界观。因此，在进入格兰蒂亚世界的同时，我们也一如进入了草彅琢仁的世界，在这里我们可以尽情吸收大自然的原始气息，发足奔跑于那些被放逐的幻想空间。

音乐：细腻与雄浑交融

《格兰蒂亚》片头那段由浅入深、从低沉到高亢的配乐相信至今很多玩家难以忘怀，随着盖亚母体和古文明遗迹划过屏幕，管弦乐带出音律高潮，让人似乎也置身于那宏伟的场景中。不过笔者最喜欢的还是帕姆街优美的风笛主题乐，说到苏格兰风笛，也许大家立刻会想起电影《泰坦尼克号》中那凄婉的风笛声吧。这个由一根吹管和一个风袋构成的乐器之迷人处就在于它的泛音，有了这种连





续不断的降 B 调低音，风笛手在吹出旋律时，每个音符就都有了一组不同的泛音，混成一体后悠扬高亢，令人神魂颠倒。这一乐器最早出自古罗马，被许多民族吹奏过，原来英格兰也曾流行风笛，只是后来因为苏格兰风笛太过有名，风笛才被视为苏格兰的国乐器。朝阳初升的海港，飞翔的海鸥和忙碌的人们，和平安宁的一天，这样的生活这样的环境谁又会不向往呢。

《格兰蒂亚》另一个令人惊喜的地方就是加入了人物语音，在这些出色声优的演绎下，草彅琢仁笔下的这些角色变得越发生动。而其中的一些声优或过去或现在都是炙手可热的，如杰斯丁 - 泷本富士子（代表作：《暗之末裔》黑崎密）；小思 - 西原久美子（代表作：《樱花大战》艾丽斯）；菲娜 - 日高法子（代表作：《飞越巅峰》高屋典子，《浪客剑心》濑田宗次郎）；山口胜平 - 拉普，（代表作：《名侦探柯南》工藤新一）；丽蒂 - 井上喜久子（代表作：《我的女神》贝露、《乱马 1/2》天道霞、《高达 08MS》艾娜）。

系统：别具匠心的试练

要想成为一个经典 RPG，其系统设定一定要有独特之处，单一等级经验值设定的游戏会让玩家觉得单调，也使游戏的可重复性大打折扣。《格兰蒂亚》的经验值系统分为 3 个部分：角色等级经验值、武器经验值、魔法经验值。它们分别影响角色的各项基本能力，角色的武器熟练度，角色的魔法等级。因为游戏中角色除了普通物理攻击外，还能习得特殊技和魔法（某些特殊技和魔法需



要发生特殊剧情后才能领悟），而特殊技习得条件受角色自身各种武器熟练度影响（武器共分为剑系、斧系、刀系、棒系、弓系、鞭系，每名角色限定使用其中的某几种系别的武器），简单说就是，武器熟练度必须达到一定等级角色才能习得该特殊技（魔法亦同），所以我们在战斗中应尽量全面锻炼角色的各项武器使用能力。



与角色自身固定的特殊技不同的是，魔法需要在获得魔法蛋之后，到各地商店的魔法点激活才能习得。魔法只有水、土、炎、风4个基本系别，不过通过它们之间的搭配又可以衍生出其他魔法：森林（由土魔法及水魔法合成，主要为异常回复系的魔法）、爆裂（由炎魔法及土魔法合成，主要为范围攻击系的魔法）、吹雪（由风魔法及水魔法合成，主要为冻结攻击系的魔法）、闪电（由风魔法及炎魔法合成，主要为电击系的魔法）。因为武器经验值和魔法经验值都是由战斗中对敌人的 HIT 数决定，所以只要对密集的敌人使用群体攻击魔法就能有效提升魔法等级。另外回复系魔法的经验是以对己方的使用次数决定，因此练土系防御魔法最好时机是在队伍中有饱和的 4 名成员时进行，而水系魔法是最好练的，游戏中的祸之塔里面有电网机关，只要在那里减掉足够的 HP，然后疯狂回复就能很快提升经验值了（塔口有自动回复 HP 的存盘点，很体贴吧）。

在战斗中角色普通攻击速度（包括移动速度和出招速度）受自身几项能力影响，其中走力影响的是移动速度，而敏捷影响出招速度。如果移动速度过慢有可能会导致锁敌失败（特别在敌人比较多的情况下，被其他敌人挡住去路），不过好在游戏中有“瞬间移



动鞋”，这一宝贵道具在战斗中每回合节省的行动时间是很可观的。敏捷度过低会被对方抢先攻击而导致攻击行动CANCEL，这种情况往往出现在使用较重的武器时，如棒系武器。另外游戏设有重击（类似会心一击），这种攻击的次数由普通攻击的两次（装备“连续玉”后攻击次数+1）变为1次，但攻击力是普通攻击的1.5倍左右，而且有CANCEL效果，缺点是出招时间缓慢。

魔法和特技的攻击速度由自身的熟练度决定，5星级是最快的，这里要注意一点，5星级的特技可以省掉行动槽上的移动时间直接发动，而5星级魔法仍需经过行动槽后才能发动。特技熟练度的提升取决于与其相关武器和魔法的提升，当然直接使用特技是最佳的提升方法，不过像一些耗TP较高的特技频频使用是不现实的。

6 剧情相关的特殊技能与魔法

* 杰斯丁

龙阵剑：与卡伊特决斗取胜后获得，对敌全体攻击。
习得条件：剑LV24，火LV8，土LV6

天地神明剑：人鱼事件发生觉醒，龙阵剑强化版。
习得条件：剑LV32，棍LV30，斧LV29

* 菲娜

LV1魔法：？？？效果不明。
习得条件：风LV99，水LV99

LV2魔法：生命之树。我方全体复活+异常状态解除+HP全恢复。
习得条件：水LV23，土LV22

LV3魔法：世界终结。给予敌全体无差别999点伤害。
习得条件：火LV27



魔法蛋全收集

BOSSイカキング	（打倒后获得）
メリル山道	（进入菲娜家附近之前，以向那走的反方向右行）
ニュ-パ-ムの街	（教会地下通路，3个水闸处）
ラングル山脉-西	（进入ラングル山脉-东之前，以向那走的反方向右行）
ラングル山脉-东	（在通往地图画面前有条小路，以其反方向沿右边岩壁前进）
ドム遗迹 2	（宝箱中）
飞龙の谷 3	（宝箱中）
飞龙の谷 4	（在通往地图画面前，以其反方向破坏右边的岩石进入）
雨月の山	（在前往雨月之山山顶之前，以其反方向左行）
雨月の塔	（调查机关的地方）
火の山	（开始所处位置附近）
石の森 1	（バ-ドビュ-アイコン街道口的分岐路选择往右行）
サバナ原野-西	（开始所处位置的左边）
サバナ原野-东	（在通往地图画面前有条小路，以其反方向沿左边岩壁前进）
异次元空间 2	（从开始位置按“右右右左右”顺序走迷宫）
ジ-ルパドン地下遗迹 4	（发现缪林后的地下遗迹 4里一条往高处走的路可以到达该处）
空中都市アレント	（开始所处位置的右边）
梦幻の城-食堂	（房间的角落里）
ガイア	（似乎有掉落魔法蛋的怪物，但是已毫无意义了……）

隐藏地点

《格兰蒂亚》中存在3个隐藏地点：战士墓场、梦幻之城、魔导塔。这几个极其隐秘的地点与主剧情并无关系，不过其中那些令人垂涎欲滴的道具以及可观的经验值绝对值得大家去冒险。记得笔者初玩时曾稀里糊涂进入了一个奇怪的地方，由于之前一直有坚持练级，所以对自己的实力还是有自信的，但即使如此还是首战就全军覆没……后来看了攻略才了解到这就是恐怖的隐藏地点之一——梦幻之城 _-_。不过比起最BT的魔导塔来，梦幻之城的难度显然还上不了台面……这些隐藏地点确实与游戏整体偏低的难度有着强烈反差，在这里诠释着一个主题——冒险 = 玩命。



6 主要人物介绍



杰斯丁(ジャスティン)

作为游戏的主角，杰斯丁是个做梦都想要去世界各地冒险的14岁少年。在他的心中，过世的父亲永远是最好的榜样，而实现亡父遗愿也是支持他这一梦想的最大动力。



菲娜(フィ-ナ)

拥有一流冒险技术的15岁少女菲娜是新帕姆冒险协会的首席冒险家，在摆脱了"抢婚"事件后与杰斯丁共同踏上冒险之旅。然而她的真实身份却是古代人种"光翼人"，其独有的最终炎系魔法"世界终结"就是借助"光翼"力量产生巨大的原始火源。



小思(ス-)

小小的年纪却成天盼望着成长为漂亮的LADY。从小就受到杰斯丁的影响，于是自称为杰斯丁的守护者。由于父母过世得早，小思一直由爷爷照顾。她头上的小宠物名字叫做普伊，是杰斯丁父亲在一次冒险中带回的谜之生物。



加顿(ガドイン)

在飞龙之谷修行的加顿一直被村民奉为村中第一剑士而备受信赖，杰斯丁从世界之壁落下后与之相遇。之后他将绝招龙阵剑传授给杰斯丁，因此也可以看作是杰斯丁的师父。



拉普(ラップ)

卡普之里村长的孙子，疾恶如仇的热血男儿。在与杰斯丁一同解决卡普之里石化事件之后加入了冒险阵营。



米尔达(ミルダ)

雷努之里的米尔达是个拥有令人恐怖超强神力的肌肉女，也是雷努之里三贤者之一达林的妻子。最初她与拉普处于对立关系，在石化事件后化敌为友。大家还记得他们初会时，拉普曾被米尔达机关枪似的拳法打得贴在墙上那一幕吧，呵呵。



丽蒂(リエ-テ)

天使文明之都阿兰多的守护者，也是那里唯一的人。在漫长的岁月中，丽蒂只能靠自己的分身来消减孤独。在传说中，阿兰多的守护者死后墓碑的颜色将反应世界的发展状况。看到自己墓碑被绝望的色彩所渲染，丽蒂在杰斯丁的鼓励下，决心离开阿兰多以自己的努力改变历史。

剧情：亲情+友情+爱情



冒险源于梦想，梦想则始生于传说。

《格兰蒂亚》的剧本构成并非一开始就以恢宏的大背景示人，而是通过无数平凡片断的累积，最后汇成庞大的冒险活剧。而其中给人最深刻印象的无疑是对“离别”这个主题的渲染，杰斯丁与母亲的离别、病重的小思和伙伴们的离别、玲在蒸汽炮前与缪林的离别……当这些片断再度浮现于我们脑海中的时候，是不是连同当时感动也一并唤醒了呢。

精灵石与光翼人是格兰蒂亚世界的两个关键词，它们也可代表着游戏的主角杰斯丁和菲娜。精灵石是杰斯丁父亲在冒险中获得的秘宝，它能唤醒很多古文明遗产，如果能完全解开精灵石之谜，就能获得世界上蕴藏的这些古文明遗产。最初，杰斯丁对此是一无所知的，只是把它当作父亲遗物放在身边激励自己。在古遗迹挖掘现场那场奇遇之后，他才渐渐了解到精灵石的神秘力量以及百万



年前光翼人创造的天使文明，从而产生了想要寻找传说中天使文明的念头。



帕姆港的离别是游戏的第一个高潮。小鸟的翅膀长成后终归要离开暖巢去翱翔蓝天。能将自己的照片贴在父亲的照片旁是杰斯丁最大的梦想，那代表着一种对父亲的深深敬仰，也代表着一个少年的远大志向。“爸爸……正如妈妈所说的那样，你是最优秀的冒险家。我向着新大陆出发了，我要像你一样，去全世界探险了。爸爸给我的精灵石，我会一直带在身边……这是我的第一次冒险，但我真的充满信心。爸爸……我一直以你为骄傲，妈妈也说过我会变得越来越强，我也这样想，因为现在的我充满了勇气……我要成为一个真正冒险家……我一定会努力的！我把我的照片和你挂在一起，我们约定吧，等我再次回到这里的时候，我一定会成为一位像你一样的真正冒险家！”为了避免伤感的离别，在微亮的清晨，杰斯丁告别了自己曾经无忧无虑的日子，迈开了自己成长的第一步，为他祝福的有帕姆港清新的海风，有隐约传来的苏格兰风笛声，还有背包中母亲千言万语汇成的一句话“不论将来走到哪里，都要活得像一个自己，按照自己的意愿去把梦想实现！”的确，世界上有很多种感情，但亲情无疑是最珍贵的。

从帕姆港到世界之果、未开之森，再到精灵圣地。杰斯丁一路上遇到了无数的挑战，也结识了一群时刻给予他支持的要好伙伴。小思从小就喜欢粘在杰斯丁身边，小小年纪的她对杰斯丁的喜欢和依赖超乎寻常，而杰斯丁对她的爱护也如亲妹妹般无微不至。冒险之旅充满了未知与危险，杰斯丁决定留下年幼的小思只身上路，然而作出这个决定确需要很大勇气，他不想小思因为自己的梦想而发生意外，他希望看到这个小丫头能在帕姆港健康地成长，因此他将自己的想法告诉了小思。看到小思哭泣着离去的背影，杰斯丁只能默默忍受自己的“残忍”，但也正是从这时起，他渐渐褪去了身上的稚嫩开始长大。

在倔强脾气驱使下，小思还是想办法加







入了杰斯丁的旅程，并表示一定不会让大家失望。然而无论小思是如何坚强，她始终还是个年幼体弱的小女孩，在经历连续的劳累之后，小思终于还是支持不住病倒了……躺在病床上的小思向大家表明了自己的心声，她认为冒险是一件不是任何人都能够承受的事，尤其是杰斯丁的冒险，她已经很疲倦了，她想家，想念爷爷和巴姆街的朋友们……在当时，大家很需要那块只能使用一次的转移之玉，但杰斯丁还是毅然决定用这块玉送小思回家。在之前的冒险旅程中，小思始终表现得很坚强，从没有撒娇或者哭泣，然而在这个与伙伴们告别的时刻，小丫头终于忍不住唰唰地流下了眼泪。小孩子是单纯可爱的，在这里，他们展示给我们的是可贵的友情。

缘分天注定，一个是初出茅庐的热血少年，一个是久负盛名的冒险少女。在新帕姆解决了“抢婚事件”后，当杰斯丁和菲娜从教堂大门出来的时候受到了人们婚礼式祝福，这也暗示了他们俩将注定在一起。与《最终幻想7》中自闭的克劳德与活泼的艾利斯不同，杰斯丁和菲娜的血液中都沸腾着冒险者的激情，因而也可谓天生一对。年龄和阅历都比杰斯丁大的菲娜一开始只把杰斯丁当成自己的弟弟，然而在经历神奇的多姆遗迹，迷离的雾之树海，伟大的世界之果段段难忘冒险之后，她渐渐对这个拥有远大理想的纯真少年产生了丝丝爱意。在这期间我们忘不了在无数精灵闪动下海天一色的夜色海滩上依偎的两人，也忘不了杰斯丁在倒塌的雨月之塔中奇迹般生还时菲娜泪如雨下的一幕。

盖亚的母体不断膨胀，那伸向世界各地的触手正将未来和希望一点点吞噬。为了菲娜、为了同伴们、为了这个充满希望的世界，杰斯丁鼓起勇气只身进入了精灵圣地，在这里他得到了精灵们的认可并接受了精灵的力量，而他亲手举起精灵之剑那一刻也是他长久以来理想与信念即将实现的一刻。父亲，你看见了么，我就要成为像你一样的冒险家了；菲娜，我不会让你一个人面对沉重的命运，记得么，我说过我们会永远在一起……

凭借人类的爱心和精灵的力量，盖亚的本体终于被打倒了，连同子体部分都从这个世界上完全消失。原来死寂般的世界慢慢复苏过来，被石化的人们也获得重生，历史翻







开了新的一页，放眼望去遍布绿色的希望。在精灵们的帮助下，原本消失在蒸汽炮前的玲也得以复生，看到她扑在缪林的怀中重新获得幸福，杰斯丁和菲娜也立下誓言再也不分开……而此时，丽蒂的墓碑也变回祝福色了吧。

转眼10年光阴，世界起了很大变化，原来那堵将世界分为两半的巨墙世界之果不复存在，各个种族之间再没有任何隔阂和纷争，和平的生活一直延续着。帕姆街还是一如从前的热闹和繁忙，不时传来的声声风笛为这安宁的景象演奏着最和谐的乐章。已经亭亭玉立的小思来到了港口，她正要迎接航海归来的杰斯丁和菲娜。在航船入港的汽笛声响起后，先跑过来的是一群小孩子，这群小杰斯丁和小菲娜仿佛在生动地演着自己父母的过去，而他们的未来也必将成为冒险者之梦的延续……

回音：永远轻绕耳边

这个曾获得日本CESA大赏97年优秀奖和第3回日本年度游戏最高奖第二名的游戏，代表着一种纯粹的“土星情结”，因此本文也是更多立于SS FANS的角度来回顾这一经典。偶然翻出已尘埃密布的SS，开启这个游戏再度聆听悠扬的苏格兰风笛，我霎那间变得感动莫名，也许……任凭主机的更新有多么快，只有SS才是自己最美的天堂；任凭各种游戏如潮涌至，只有《格兰蒂亚》才是自己永远的希望！



DragoNLord /文
雪人 /栏目编辑

杂谈 FIRE EMBLEM 火焰之纹章 烈火之剑



在《火焰之纹章 封印之剑》推出后仅仅过了一年，任天堂又紧接着发售了《火焰之纹章 烈火之剑》。“《纹章》系列”一向以慢功出细活而著称，这次新作出现之快，让不少人着实吃了一惊。而且《烈火之剑》依旧保持了高水准，日本著名的游戏评论杂志《FAMI通》给予其 34 分的金殿堂评价不是毫无根据的。

《烈火之剑》首次采用了三主角，三人分别是前作《封印之剑》的男主角罗伊的父亲艾利乌德；女主角莉莉娜的父亲海克托尔和草原少女剑士琳。《烈火之剑》虽说是《封印之剑》的续作，但其实讲的是《封印之剑》之前的故事。此外，还第一次出现了军师系统，军师就是玩家本身，玩家可以为军师设定生日血型，这两项属性决定了军师的属性。而军师的属性是会影响战场同属性伙伴的战斗力，这样的设定让人有一种亲自参与战斗的感觉。具体的作用是同属性的伙伴命中回避上升星数%，星数即是你的军师评价星数，最高十颗星。故事的时间定位于《封印之剑》的二十年前，地点仍是艾雷布大陆。讲述了撒卡少女琳和军师在旅行途中遇到了形形色色的困难和险阻，也认识了许多性格各异的人，其中不少

人成了他们的伙伴和坚强的战友，包括另两位主角。随后琳卷入了一对神秘姐弟和一个黑暗组织的斗争之中，由此产生一段惊心动魄，荡气回肠的故事……

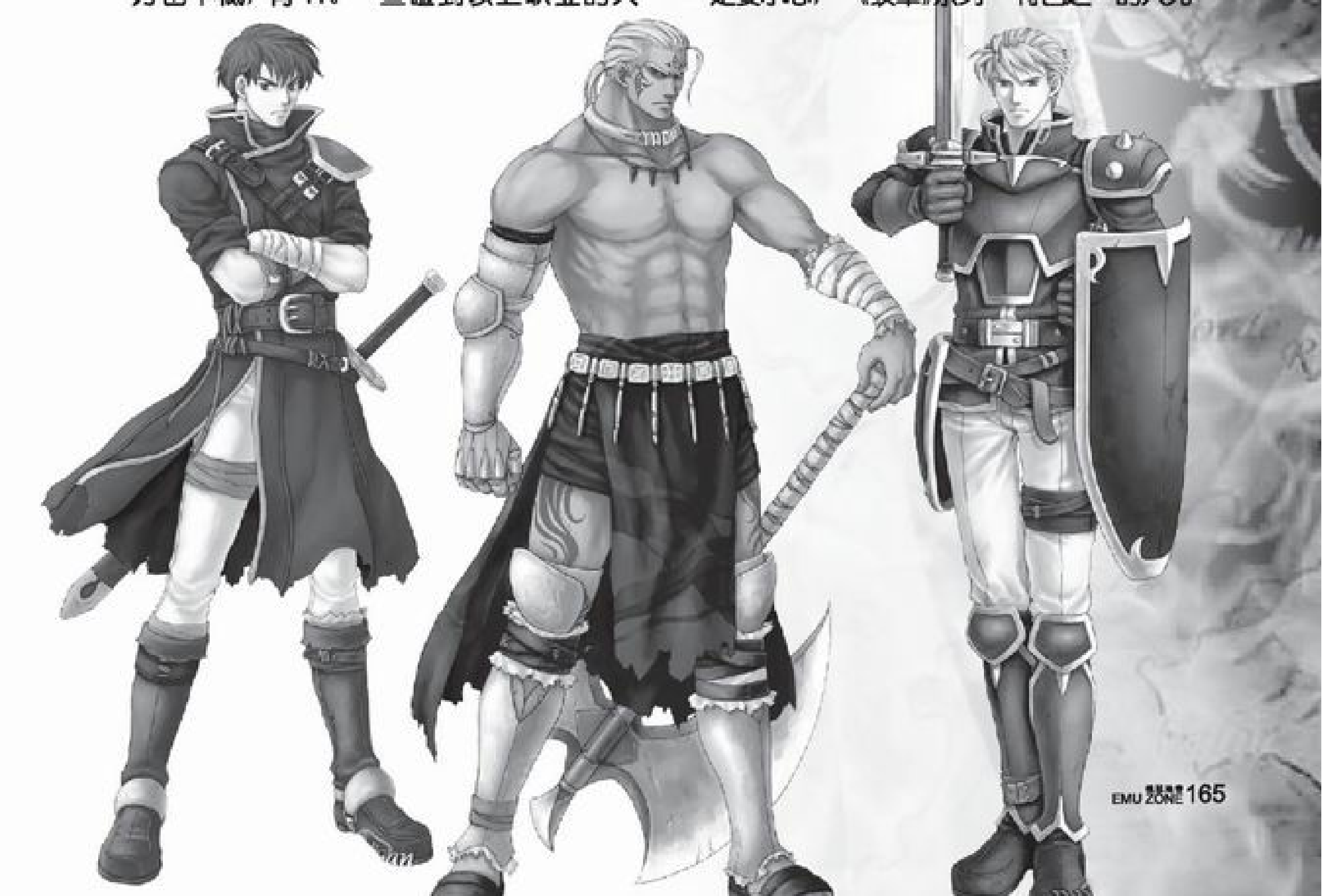
三位主角都有属于自己的篇章。其中琳篇是序章，给玩家上手用的，不仅战斗简单，而且在头几章有游戏指导，教你完成游戏中的各种指令操作。这些操作是强制性的，还附有一堆罗嗦的文字，想必各位老鸟们一定会有一种被当成白痴耍的感觉。最过分的是，琳篇第九章，好不容易出现的第一次珍贵的骑士系转职道具—骑士勋章，却因为教学模式的关系，而强制要给那个光头重铠用，好东西就这么浪费了，真是极不爽啊。琳篇完成后是艾利乌德篇，此时游戏正式开始，通掉艾篇后是海克托尔篇。艾篇和海篇是平行的，只是个别章节有所不同。三个人的 NORMAL 模式完成后，会出现 HARD 模式。HARD 模式的难度具体表现在敌人能力增强，增援增多，EXP 减少，一些 NORMAL 下没有的武器可以入手等等。当然其难度还是有限，与《封印之剑》的 HARD 模式比起来，可以说是小巫见大巫。

《烈火之剑》武器道具的种类比《封印之剑》丰富了不少，保留了以前剑枪斧、理光暗的武器相克系统。相克数值由以前的命中率修正 10%，攻击力修正 1，增强到了命中率修正 15%，攻击力修正 1。反克系的相克更是达到了命中率修正 30%，攻击力修正 2 的程度。总让人觉得有些过分了。剑枪斧三系的武器都设计了对重甲系、骑马系的特效武器。每一系的武器又多了一种 S 级武器，这些 S 级武器性能优秀，不过要到最后一章才能得到，基本上主要是用在通信斗技场的。而神将器除了至高之光，其他都变成专用武器了。魔法普遍变重了，这对体格低的魔法师们是个不小的打击，这个设定看似不合理，个人猜想是为了避免以往法师象战士系一样在第一线冲锋陷阵，一夫当关这种不伦不类的局面出现，还是值得肯定的。道具方面，成长秘药挺有新意，代替了以往的圣书，是个好东西。防必杀的护身符在通信斗技场是个重要东东。而光之结界和地雷就有些鸡肋了，相信正常玩的玩家是用不着的。倒是地雷有



个 BUG 很吸引人，在敌方角色踩到地雷的一瞬间 RESET，再开游戏时就能控制这个敌人了，可以和敌军同伴交换道具，丢弃道具等，具体用途？还记不记得艾篇第 24 章或海篇第 26 章那个有 N 多能力加成的超强女龙骑士瓦依达？虽然剧情上说是奈鲁卡尔为瓦依达施了能力加护，但其实问题是她带的那把投枪，能力加成是通过那把投枪实现的（我们一般叫它超级投枪），懂得修改的朋友应该知道，这把枪和与它同名的普通投枪代码是不同的，就是说这两把枪是不一样的。利用这个 BUG 得到了这把枪，那么我方任何一个可以用枪的角色都能得到大幅度的能力加成！具体的做法是：地图左边有个暗魔法师，他身上的武器露娜是绿字的，即打倒他可以得到，让他与女龙骑士交换武器，把超级投枪交给他，再打倒这个暗魔，超级投枪入手。

在新增加的各种特效武器中，尤其值得一提的是 SWORD KILLER，剑杀手这把斧头对剑士系、佣兵系（以及琳）有特效。本身命中 80，是所有斧系武器中最高的。威力也不低，有 11。一旦碰到以上职业的人物，又恰好是拿剑的，那么命中率和威力就飙升到 110 和 39，恐怖……对其他人也还罢了，对剑圣们来说这绝对是个致命的。因为剑圣一直都是系列中的宠儿，他（她）们相貌出众，成长率一流，特技强悍，必杀华丽，集千万优点于一身，还不象重铠，骑兵，飞兵等职业被特效武器克。而这次任天堂终于拿红得发紫的剑圣开涮了。一方面体现在出现了对剑圣特效的武器上（还偏偏克得如此厉害）；另一方面，附加的必杀率也从前作的 30% 降到了 15%，《烈火之剑》最强的剑圣基，无论是从相貌上还是实力上，都无法再现那巴尔（剑圣型勇者）、夏南、希瓦、路特加等前辈万人迷的风采。虽说削弱剑圣意在游戏平衡，但怎么看也是矫枉过正了。相比剑圣一族的没落，以前总体来说处于弱势的斧男们在本作中可谓扬眉吐气。以主角海克托尔为首的斧头帮在游戏中表现优异。其中狂战士以力量 30、技术 29、速度 28 的上限，必杀附加 15% 的惊人数值被公认为我方最强职业，以往剑强斧弱的格局已经被打破了。另外要注意，在斗技场也会碰到狂战士，一定要小心，“《纹章》系列”特色之一的人死



不能复生（个别几作有极为有限的复活名额），那种在斗技场泡一天结果在最后关头死了个人而导致本章不得不重来的惨痛教训已经够多了。新增加的职业中，比较引人注目的是暗杀者（又叫刺客）和大贤者。前者有一向非常霸道的技能一瞬杀。发动后只见屏幕上红光一闪，无论对方有多少 HP 都立刻被秒杀，够狠（对最终 BOSS 火龙时不可以出瞬杀），必杀判定成功时，有一半的几率会出瞬杀，此外瞬杀的经验要比正常打倒敌人多不少。大贤者是最后一章才登场的，是人龙大战中八神将之一的阿托斯的专有职业，理、光、暗杖全能。正因为有了这位大贤者，使最后一章的难度降低了不少（让阿托斯装备暗魔法露娜去打 BOSS 奈鲁卡尔，轻松之极）。

通关后，笔者比较满意的是本次的支援会话终于可以收集了，方便懂日语的玩家随时看。虽然我知道不会日语的玩家比较多，但不可否认这是个进步。其实“《纹章》系列”之所以那么经久不衰，除了与众不同的出色游戏系统外，气势恢弘的剧情也功不可没。如果仅仅是玩游戏，那么无疑少了种乐趣。有不少玩家就是被该系列游戏的剧情吸引而成为忠实 FANS 的，并不是所有的 SRPG 都可以做到这点的。爆机后，用 GBA 玩的朋友们可以互相之间进行对战，就是通信斗技场啦。由于《烈火之剑》大大强化了道具，武器和职业的种类。因此本次的通信斗技场比前作《封印之剑》更好玩，更刺激！下面谈谈本人对通信斗技场的经验。

其一，人物的能力。“《纹章》系列”的特色之一是人物成长时能力点随机加，这种不确定性无形中增加了游戏的可玩性。有不少追求角色能力值完美的玩家利用这一特性在升级前存盘，然后反复进行 S/L 大法以求获得更多的人物升级点数，这就是 FANS 们经常挂在嘴上的“凹点”。通过凹点培养出的人物和自然成长的人物在实力上高了整整一个档次，我并不提倡凹点，但如果你追求的不仅仅是乐趣，而是胜利的话，凹点是必不可少的。有人问，GBA 上如何凹点，又不能即时存取？我这里介绍两个办法。1、在一关快结束时，把一个要凹点的人的经验值控制在快升级的地步。下一关一开始，马上让他去杀敌升级，升得不



好，本关重来。这个方法俗称“过关凹点”，相信很多人也在用。该方法稳定，但局限性很大。2、测乱数凹点法（严格来讲这不是凹点），这个需要有一点相关知识，比如有的人就不明白乱数是什么意思。这个方法我这里就不详细介绍了，一来我对此法也仅是略知一二，二来此法较烦琐，非只言片语可以介绍得清楚明白。如果有兴趣了解，我在本文结尾时会告诉大家专门介绍这个凹点法的网站地址，大家可以自己去琢磨。有了这个方法，等同于把人物成长率翻一倍，而且可以在战场上随时用。

其二，阵容支援武器道具搭配。选战斗人员一定要互相有支援的，五个人能形成支援链就更好。相较于《封印之剑》的三剑圣两游牧骑兵，本次的通信斗技场目前为止没有找到最强阵容。原因大致有以下几点：1、《烈火之剑》职业平衡做得较好，有突出的地方必定有明显的弱点。2、特效武器和强力武器增多，用这些武器进行针对性攻击往往两下命中就可以挂掉对方一员大将。3、相克作用明显，在双方能力差不多的且下，如果你的阵容正好能克制对方的阵容，你就占了很大的便宜，反过来你也有可能被对方克制。另外，运气是很重要的。打个比方，你 60% 的命中率命中，干掉了敌方一员大将，胜利的天平将向你倾倒。在这点上《烈火》比《封印》更甚。自己去探索你理想中的 5 人也是非常有乐趣的一件事。

杂七杂八说了这么多，其实，《烈火之剑》的乐趣和内容远不是这寥寥几千字可以概括的，正如同一千个人看《红楼梦》会有一千种感受，每个人玩《烈火之剑》的心得体会也是不同的，但相信有一点是相同的，就是它让我们从中得到了快乐。祝愿“《纹章》系列”越做越好，FANS 越来越多！最后介绍大家两个网站 www.fireembLem.Net（火花天龙剑）和 bbS.fireembLem.Net。前者是目前大陆资料最齐全的纹章专题站。如大家在攻略和剧情有疑问可以上去查相关资料。后者是该站的论坛，以讨论纹章游戏为主，站内有不少纹章骨灰级玩家，实力很强。前面提到的“测乱数凹点法”，站内有详细介绍。大家有兴趣的话可以去看看。

想赢怕输 /文
cotolo /栏目编辑

Gens Genesis Emulatior. 录像制作全攻略

▶引言



Gens 这个模拟器想必大家已经十分熟悉了，作为MD 模拟器中最杰出的代表，其模拟器中的各项功能早已被人们所熟知。但是用 Gens 来制作模拟器录像，我看就很少有人比较精通了吧。自打开始使用 Gens 这个模拟器以来，我们就一直没有见过该模拟器增加过录像的功能，虽然有人给作者写信提议，以及在官方论坛发帖建议，但始终没见什么动静。



不过自从 Gens 的作者对外公布模拟器的源代码之后，一个名为 Jyzero 的模拟器爱好者在 Gens 源代码的基础上重新修改和编译，写出了一个支持录像功能的 Gens，叫做 Gens Movie。2004 年 5 月 28 日，这个带有录像功能的 Gens Movie 第一个版本发布了，在经过一年多的修正和更新之后，我们目前所能够享到的模拟器最新版本是于 2005 年 7 月 10 日发布的 Test 9e 版。该版本已经支持了 3 人同时游戏的录像录制，还对 AVI 视频录像作了小小的修正。本期杂志光盘中的几个 MD 游戏录像都是通过这个 Gens Movie Test 9e 来制作的，如果你也想制作 MD 游戏录像，就请跟我一同来了解这个带有录像功能的 Gens Movie 吧。

▶录像模拟器新增功能



模拟器的压缩包下载回来后解压到一个目录下，发现里面的文件结构非常简单：三个说明文件（一个官方说明一个非官方说明外加一个更新历史）、一个语言文件（默认是英语），再就是模拟器的主程序文件 gens_movie_9e.exe 了。双击主程序文件，便能够看到熟悉的 Gens 模拟器主界面出现在我们面前。别看这个主界面和 Gens 十分相似，但具体的菜单下面却是另一番景象。主要体现在 Graphic（图像菜单）和 CPU 菜单下面新增和修改过的几项新功能，下面就介绍一下这些功能的具体作用：

Graphic（图像菜单）



这里主要新增了最下面的三项有关于 AVI 视频录制的功能：

Sync AVI with movie	使AVI视频在录制的时候同步于录像的过程
Add sound to AVI	录制AVI视频的时候连声音一起录进去
Start/Stop AVI Dump	开始/停止AVI视频录像的录制

CPU菜单



同上面的图像菜单一样，CPU 菜单最下面新增的部分也是用于录像制作的：

Record New Movie	录制一个新的录像
Play Movie/Resume record from savestate	从指定的录像文件开始播放模拟器录像
Stop Movie	停止录取/播放模拟器录像
Resume record from now	从当前状态直接跳转到录像状态（需要在载入了录像文件之后）
Slow mode	使游戏速度强制变慢
Slow Down Speed	强制变慢的程度调节（需要打开Slow mode）

注：模拟器的 Option 菜单下的 Directories（目录设置）里面还新增了一个 MOVIE（录像目录）的设置功能

▶制作模拟器录像

```
00000000h: 47 65 6E 73 20 4D 6F 76 69 65 20 54 45 53 54 41 ; Gens Movie TESTA
00000010h: 00 00 00 00 33 36 40 00 73 6F 6D 65 6F 6E 65 00 ; ....36@.someone.
00000020h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ; ................
00000030h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ; ................
00000040h: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ;
00000050h: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ;
```

了解了上述菜单的主要功能之后，我们便可以开始制作自己的模拟器录像了。首先我们要了解一下这个 MD 模拟器的录像原理：模拟器录像的后缀名是 GMV，实际上就是 Gens Movie 的简写，用模拟器录制出来的录像并不是很大，因为录像文件里面只是单纯记录着一些使用者在用模拟器玩游戏时的输入指令时机和轨迹，在播放 GMV 录像的时候，只是把这些指令和轨迹重现出来，重新虚拟一次录像时的操作罢了。不过从 Gens Movie Test 6 版开始，GMV 文件新增了文件头的内容，同 ROM 的文件头相似的是，GMV 这个录像文件的文件头也记载着一些录像的描述信息和作者的版权说明。比如我们用 16 进制编辑软件打开一个 GMV 录像文件，里面可以看到这样的信息：

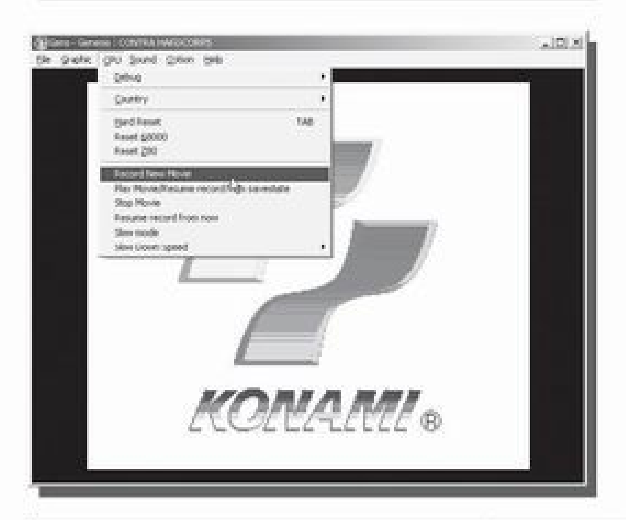
从这里我们可以看出 GMV 文件包含 64 字节的文件头，用于存储一些有别于录像标准结构的版权信息：

000开始	**有16个字节用来存储模拟器的版本，如“Gens Movie TEST9”这样的字串**
010开始	**有4个字节用来存储重新录取的次数**
014开始	**有4个字节显示的信息，目前未知具体含义**

018开始	有40个字节并且最终一定是以00结尾，用于显示录制作者的说明信息
040开始	游戏中的帧数录取起始点

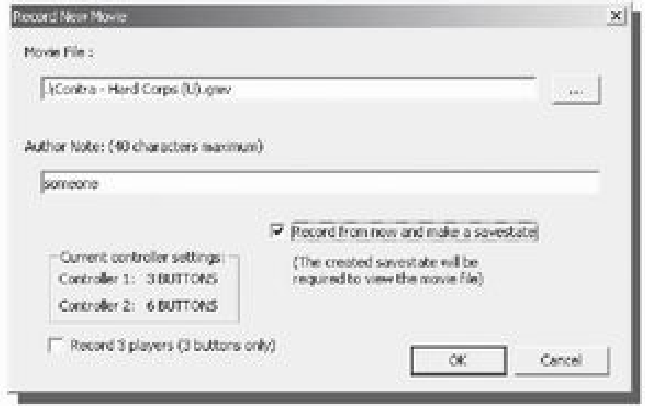


接下来让我们开始制作Gens录像吧，首先准备好模拟器和游戏ROM文件，为了使录像的传播能够更广并且能够让更多的人顺利播放，ROM最好选择有代表性的Good Dump版本，否则如果别人没有你的这个ROM还是不能正常观看你的录像的。准备好之后打开模拟器，读取ROM。此时确定游戏已经正常开始。在CPU菜单下面选择Record New Movie命令，会弹出一个对话框，提示使用者填写录像的路径、名称以及录制作者的说明信息（必须控制在40个字节以内）。





Record from now and make a savestate	在录像开始的同时制作一个gst格式的即时存档文件（Gens Savestate的简称）用于记录录像起始地点，对录像的稳定性有好处
Current controller settings	当前的MD手柄类型，一般来说3键的手柄在录像的时候出现的问题会少一些，更改手柄类型需要在模拟器中预先设置好
Record 3 players	模拟器最新支持的三人同时游戏录像录取功能，不过要求三人的手柄类型都是3键的



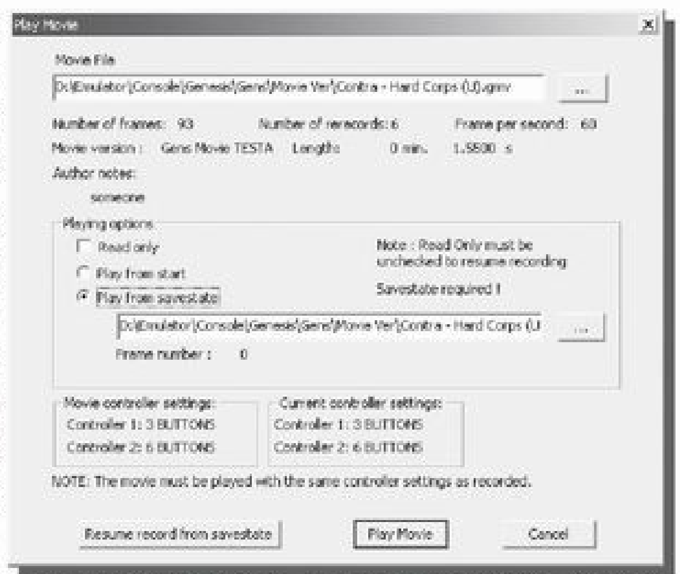


设置完毕之后按下 OK 开始录像，会看到模拟器在运行的时候右下角会显示一个红色的录像标记，这时，游戏的过程便已经开始记录在刚才指定的 GMV 录像文件中了。如果想中止

▶ 播放模拟器录像

录像过程比较复杂，放像过程就简单多了。读取游戏，在 CPU 菜单中选择 Play Movie/Resume record from savestate，会弹出一个放像对话框。在这个窗口中我们能够看到的录像信息就更多了，让笔者给大家慢慢说来：

Movie File	这里需要选择刚才录取的录像文件
Number of Frame	录像中总共含有的帧数
Number of rerecords	录像中途重新录取的次数
Frame per second	录像中每秒的帧数
Movie Vertion	录像使用的模拟器版本
Length	录像的时间长度



所谓录像的帧数是这样定义的，一般来说 NTSC 制式的游戏都是每秒 60 帧，也就是每秒中连续显示 60 张图片以形成动态效果，一些 PAL 制式的游戏则是每秒 50 帧。帧数、游戏时间在模拟器录像中的关系是这样的：以一个每秒 60 帧的 NTSC 游戏为例，我们录取的时候选择的是 3 键的手柄类型，那么每一帧将包含 3 个字节，第一个字节记录的是手柄 1 的操作指令，第二个字节记录的是手柄 2 的操作指令，第三个字节记录的则是两个手柄上的 XYZ 键、组合键的复合操作的指令，只要在某一帧存在指令输入，那么该字节在 16 进制编辑器中就可以看到具体的数值（数值会因按下的键位不同而有区别）。如果在该帧上没有任何键位操作指令输入，那么这一帧对应的三个字节就应该是 FF FF FF。所以录像时间的长度应该可以这样得到：

录像的总帧数 = < GMV 录像文件的大小（字节为单位）- 64（GMV 文件头信息占掉的大小）> / 3
录像的总时间长度 = 录像的总帧数 / 60

这便是 MD 模拟器录像的基本原理，理论上我们可以修改 16 进制中的按键指令值，以此来达到修改录像本身的目的（比如某处打得不够理想多放了不该放的一枪，可以找到该点改数值修正），但修改起来的难度却十分之大，不推荐以此方式来投机取巧，模拟器为我们准备了另一种方式，来修正我们的录像，那就是 Rercord。

而上面提到的录像中途重新录取的次数，便是在播放录像中途强制中断当前录像并继续录像的操作次数。具体操作是这样的：比如我们录了一个录像，打到某处由于操作失误 Game

Over 了，很明显这个录像是不理想的。但我们又不想之前的努力白费，或者录像的前半部分打得不错，那么便可以暂时先将录像中止，并播放这个并不完美的录像，在录像播放到快要失误的地方的时候，及时地选择 CPU 菜单下的 Resume record from now，从当前状态直接跳转到录像状态，这时候便可接着当前录像段继续录像，之前失误操作的地方可以重新打过，从而使录像进一步修正达到完美。但这样做的结果，便是会在 Number of rerecords（录像中途重新录取的次数）那里增加 1，而且作者将这个数值隐藏了起来，不让人能够在 16 进制编辑器中找到并修改，保证了录像的公正性和合理性。

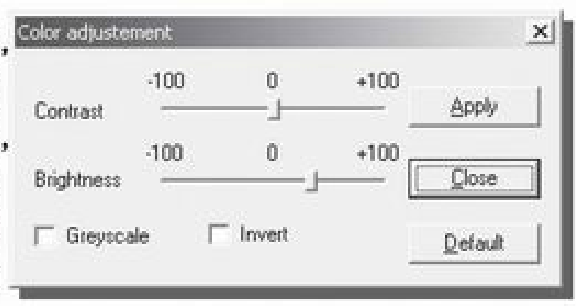
如果之前录的录像是附有即时存盘文件 gst 的，那么在 Play options 那里就必须选择 Play from savestate 并选好录像的时候存下的 gst 文件。而且下面的 Movie controller settings（录像中的手柄类型）和 Current controller settings（当前模拟器中的手柄类型）必须一致，录像的播放途中才不会出现问题。确认无误后按下 Play Movie 就可以开始欣赏自己的录像了。

▶ AVI 视频录像的制作

既然模拟器有如此方便而有小巧的 GMV 录像功能，那为什么还要去弄 AVI 视频录像呢。其实模拟器录像有它的优势也存在它的不足，首先观看者必须要有正确版本的模拟器和正确版本的 ROM 文件才能观看录像。尽管你如此这般费尽唇舌去告诉你的好友怎样观看录像，但无奈他却是一个对模拟器不甚了解而且不想去过多了解的人，那么你录的精彩录像便只能孤芳自赏了……而且话说回来，用模拟器来播放录像也存在一定的局限性，对于一些精彩的录像，一些人难免会产生跳到某处精彩的地方反复观看以求其详的想法，而模拟器播放录像的方式只能由始至终一气播完，因为 GMV 中指令的记录是按顺序的，不可能实现循环往复或者随时跳转的操作，于是也就有了制作更为普及的 AVI 视频录像的必要。

在制作 AVI 视频录像之前，我们同样需要准备一些东西。除了模拟器、ROM 之外，我们还需要 AVI 视频转换相关的工具软件：GoldWave（用于提取音频）、VirtualDub（用于影音合成）以及 MPC 或者暴风影音（用于提供压缩解码器和播放视频流媒体文件）。将上述几个软件安装完毕之后，便可以开始制作 AVI 视频录像了（软件的安装过程本文略过）。

转换前的设置工作

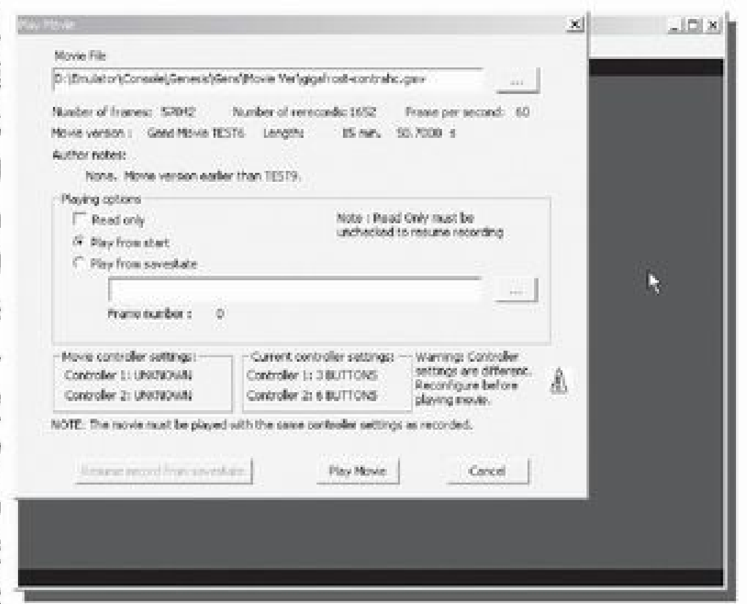


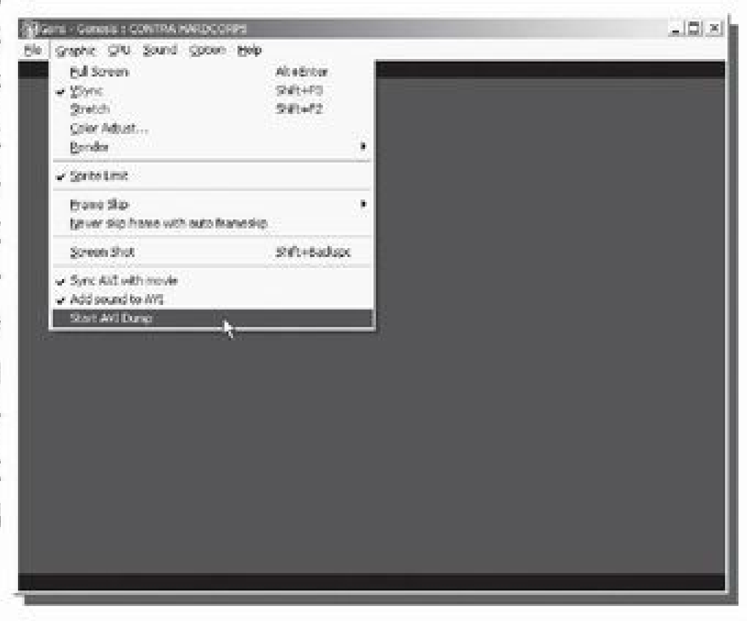
将上述软件都准备好之后就可以开始转换了，首先，在模拟器菜单中将 AVI 视频的相关参数设置好。将 Graphic（图像菜单）下的几项参数勾上，接着进入 Color Adjust（颜色设置）窗口，将亮度稍微调高一些，这样做的目的是为了防止录像在经过解码器压缩之后变得太暗。接下来让我们来到 Sound（声音菜单）下面，在 Rate（声音比率）一栏设置好正确的数值，一般来说 NTSC 制式的游戏建议选择 44100，PAL 制式的游戏建议选择 22050 或 44100，这样做的目的是为了防止设置了错误的声音比率值而导致录像最终合成的时候出现图像和声音不同步的现象。



如果是播放别人的录像，同样必须注意声音和图像的参数设置，一旦出现不同步，那么录像播放途中可能就会出错了，无法完全重现录像的完整过程。

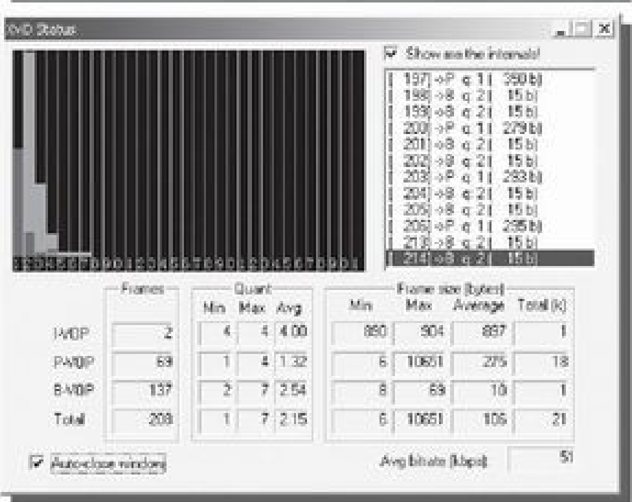
AVI视频的转换

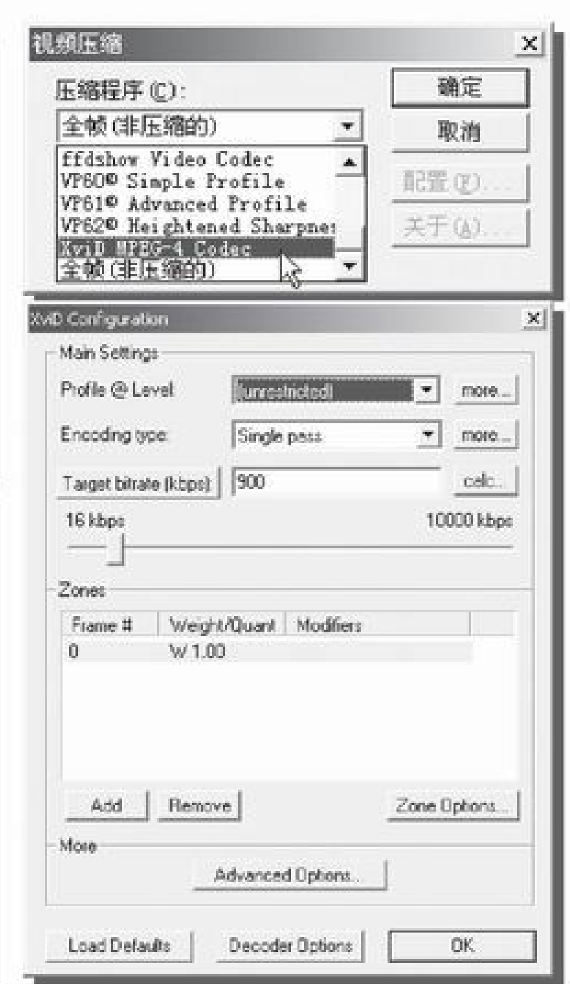




模拟器设置好之后，便可以将事先录制好的GMV录像用模拟器播放出来，依次用模拟器载入ROM、选择CPU菜单下的Play Movie/Resume record from savestate开始播放录像，这时候切换到Graphic（图像菜单）下，选择Start AVI Dump，这时候会弹出一个对话框提示保存AVI文件的位置和名称，确定之后还会弹出一个窗口，让你选择合适的AVI视频解码器（如果之前暴风影音软件没有安装好便不会有那么多解码器）。我们选择XviD解码，按下配置键，将AVI视频的码率调节到900，确认开始，录像便开始转换了。这里实际上就是将模拟器专用的GMV录像格式转换成AVI视频流媒体格式的过程。转换的过程中我们还会看到一个XviD的解码窗口，不用理会。转换的过程比较漫长，由于涉及到AVI文件的转换、压缩以及保存，这段时间电脑的CPU会被XviD解码器大量占据，我们可以歇息一会或者喝杯茶去干点别的事情。







经过漫长的等待后录像终于快转换完成了（具体的进度可以看模拟器中的画面显示），在合适的时候选择 Graphic（图像菜单）下的 Stop AVI Dump 即可停止 AVI 视频的转换，这时候我们便能看到硬盘中多了一个 AVI 文件，这便是转换出来的视频录像了，直接可以用暴风影音播放器播放，很方便吧。不过该录像的容量可不小，经过了 XviD 解码压缩的仅 10 来分钟的 AVI 视频容量达到了 300 多 M，这对于硬盘小的兄弟来说还是比较恐怖的。不过不必担心，录像还有压缩的余地，那便是声音方面的压缩。

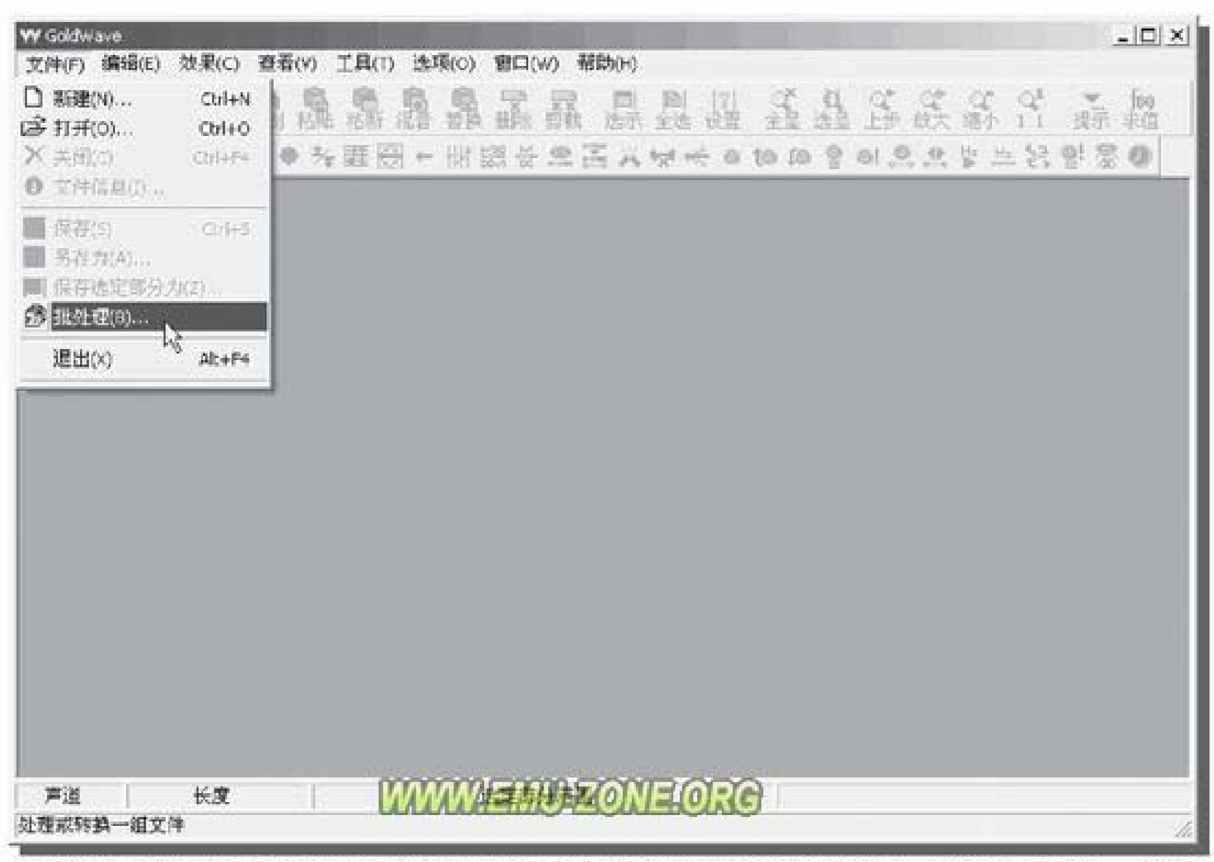
用模拟器转换出来的 AVI 文件，虽然包含了视频方面的 XviD 压缩，但音频方面确是没有任何压缩的 WAV 音质，大容量的问题就出现在这里了。试想真实 MD 游戏主机的音质也不可能有无损耗的 AVI 视频 16 位 PCM 这么强，所以音频部分一定得压缩。接下来要讲的便是如何压缩 AVI 的音频部分。

Contra - Hard Corps (U).avi 属性
常规 摘要
Contra - Hard Corps (U).avi
文件类型: 视频文件
打开方式: Media Player Classi 更改(C)...
位置: D:\Emulator\Console\Genesis\Gens\Movie Vi
大小: 308 MB (323,211,264 字节)
占用空间: 301 MB (315,765,216 字节)
创建时间: 2005年7月16日, 18:45:02
修改时间: 2005年7月16日, 19:20:55
访问时间: 2005年7月20日, 11:34:13

Contra - Hard Corps (U).avi 属性
常规 摘要
属性 值
图像
宽度 320 像素
高度 240 像素
音频
持续时间 0:18:30
位速 1411kbps
音频采样大小 16 位
音频格式 PCM

音频部分的提取

首先，我们要用到 GoldWave 这个软件将音频部分从原 AVI 文件中提取出来。打开 GoldWave 这个软件，在文件菜单下选择批处理命令，在接下来的窗口中添加刚才转换出来的



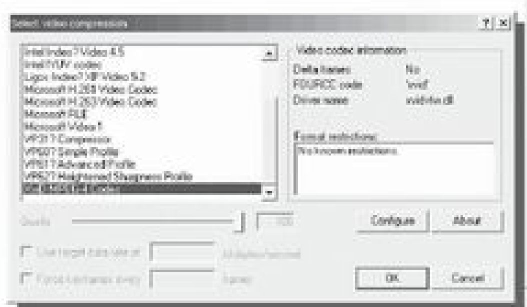
AVI 文件，按照途中所示设置后按下开始，音频文件提取过程便开始了。由于 GoldWave 这个软件在音频提取的过程中是将系统盘 C 盘作为临时中转盘符，所以转换的时候一定要保证 C 盘留有富余的空间，否则转换途中会提示出错。转换完毕后退出 GoldWave，在 AVI 视频文件相同的目录下我们会发现新增了一个 WAV 文件，这便是转换出来的音频部分。

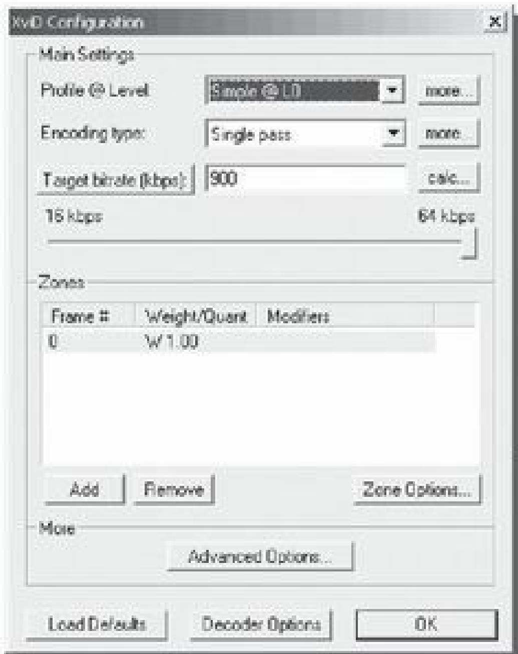


视频音频的合成



接下来要做的便是将视频和音频两者合成，并且在合成的过程中实现音频部分的压缩，以减少对硬盘空间的占用，这时候便需要用到最后一个软件VirtualDub了。VirtualDub是一个影音编辑合成的综合软件，我们只需要用到它的合成功能而已。打开VirtualDub，选择File菜单下的Open video file，打开转换出来的AVI视频文件，这时候拖动下面的进度条我们可以看到视频文件的详细显示内容。在Video菜单下选择Compression（压缩），并再

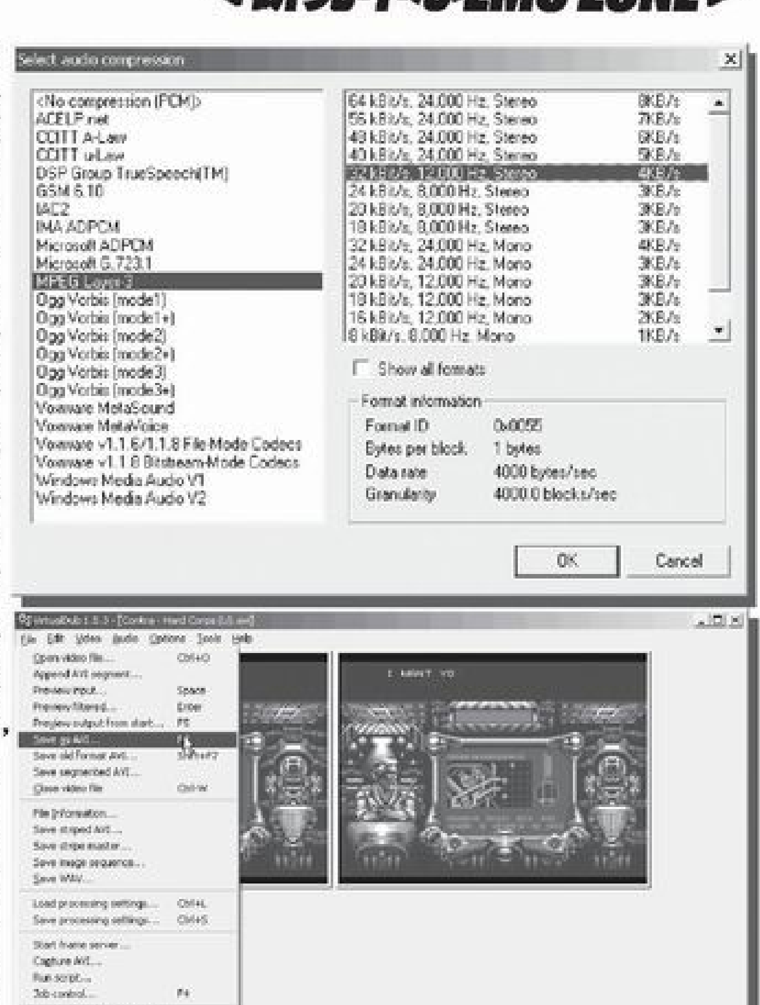






次选择与原来相同的XviD解码和配置好相同的码率（选好解码器之后按Configure进去设置），视频压缩部分就设置好了。轮到音频压缩的设置了，首先要在Audio菜单下将音频的来源选

择为WAV Audio，然后选择刚才GoldWave转换出来的Wav文件作为音频来源文件。再将音频的输入模式改为Full processing mode（完全输入模式），只有如此设置，我们才能进入Audio菜单下的Compression（压缩）窗口。在这个窗口中显示的便是音频部分压缩的参数，对于MD的音源，选择MP3格式即可，效果嘛，32位的立体声已经非常不错了。当然如果你对声音要求不高或者希望压缩出来的AVI视频文件容量更小，那么选择更低品质的音频压缩也未尝不可。确认完毕后便可以输出了，在输出之前可以拖动下面的滚动条，看看原视频（左）和转换后的视频（右）有没有太大的出入和问题，确认无误后选择File菜单下的Save as AVI，保存为另一个AVI文件即可。输入的过程耗费的时间也不短，不过要比模拟器转换AVI视频的时间要稍微短一些。



耐心等待之后经过压缩的视频和音频部分终于合成完毕，看看最终转换后的容量吧：要比原来没有经过音频压缩的容量小了一半还要多。怎么样，是不是很有成就感，这时候就可以放心地将占据大部分硬盘空间的视频、音频源文件删除了，就保留着这个压缩后的视频文件，用来与人交流和传播，岂不美哉。

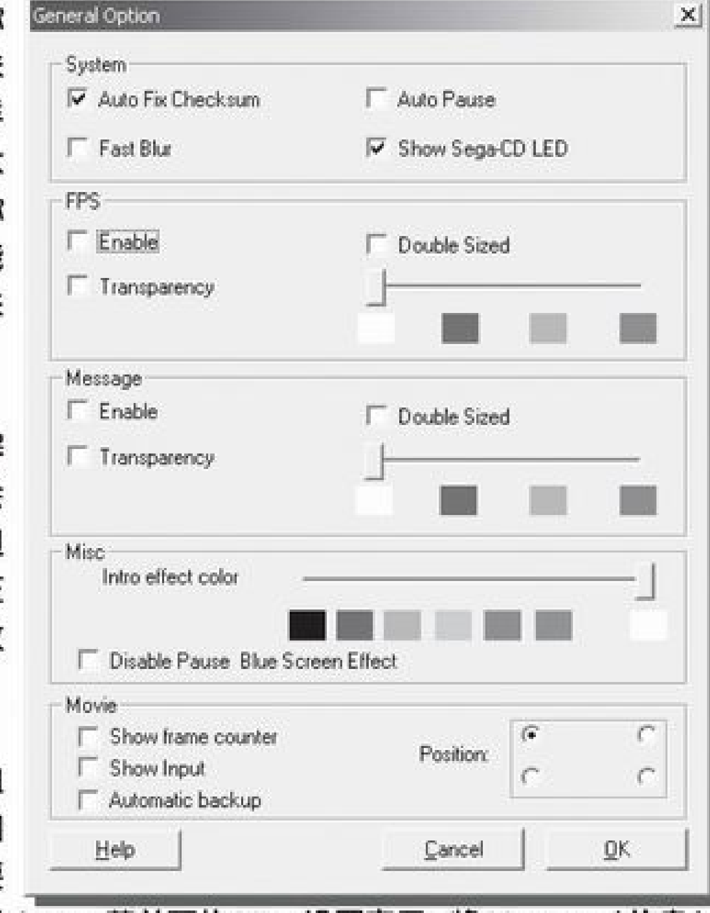


▶几点注意事项

至此，Gens的录像制作便讲解完毕，希望大家看过之后能够熟练制作自己的精彩游戏录像来与大家分享，这里还有几处需要注意的地方给大家提一下，为了能够制作出最好的录像而努力吧。

1. 播放别人的GMV录像务必弄清楚模拟器的版本、ROM的版本、录像的参数（声音比率等），否则看到一般录像出问题，那就说不清是你的问题还是别人录像的问题了。

2. 如果不是完美的追求者并且你的机器足够强劲，不推荐选择全屏（未压缩）的方式来制作 AVI 录像，这样做出来的录像虽然无损耗但要耗费大量的系统资源以及硬盘空间，如果你的机器处理不够强劲，还会由于不能胜任录取过程的重负而造成录取出来的录像声音断断续续。



3. 本文中所采用的视频和音频解码参数并不是最理想的，每个人都会有不同的标准和解码器选择偏好，但最终 AVI 视频文件的容量一定是和压缩的程度成反比的，这个规律不会改变。

4. 如果想录取完整的录像，并且不想录像中参杂有多余的信息（比如那些模拟器信息提示的文字），需要在转换 AVI 视频录像前，进入模拟器 Option 菜单下的 Misc 设置窗口，将 Message（信息）那一栏的相关显示选项去掉。

5. 制作 GMV 录像的时候最好将手柄设置为 3 键类型，目前 6 件手柄制作的录像容易出问题，若非《街霸》那种必须得要 6 键手柄的游戏建议统统改为 3 键手柄，然后再开始录制录像。

最后祝大家玩得愉快。





利用NEBULA制作游戏背景图

在诸多的游戏GIF中，人物图占了大多数，然而有些人更喜欢制作游戏背景的GIF。其实这些背景图的制作比制作人物的更有成就感，看到那生动的内容就好像在欣赏一幅“名画”，在欣赏这些画面的同时仿佛又回到了游戏之中，重温了那一份紧张激烈的心情。现在就让我们来制作一幅游戏背景。背景GIF的制作要比人物复杂得多，只要思路清晰就不会很难。

软件准备

关于模拟器。现阶段街机游戏的主流模拟器无外乎NEBULA、WINKAWAKS和NEORAGEX、MAME。除了MAME是用热键抓图，其他都有自己的抓图工厂。WINKAWAKS的抓图功能很强大，它分的活动块相对较少，操作方便，是制作人物GIF的首选，但做背景时它很难抓到游戏中的全部景观。NEBULA独有的图层移动和伸缩功能可以弥补这一点，是制作背景的最佳工具。以前用WINKAWAKS制作背景需要让人物“爬到”屏幕的四角分别抓图，这样的抓图给以后的制作带来了很多麻烦，现在用NEBULA做就省事多了。

关于GIF制作软件。当前比较流行的GIF制作软件大概要属GIF MOVIE GEAR和ULEAD GIF ANIMATOR了。GIF MOVIE GEAR比较善于制作人物动作，它界面简洁，操作方便。ULEAD GIF ANIMATOR在处理图层抖动以及优化等方面都十分出色。虽然该软件最新的5.0版本增加了层的概念以及对象功能并允许在编辑时使用真彩色，但其较4.0版的画面位移和对准功能相应减弱，变成了几乎与4.0完全不同的软件。二者相比，做背景还是使用ULEAD GIF ANIMATOR4最好。

截图

（8X8图层 16X16图层 32X32图层 象素图层分别截图）



01 下面让我们来制作一幅《少年街霸》的背景。首先打开NEBULA，载入游戏。



02 然后就是使用作弊码呼出我们要做的背景，选择“游戏”-“金手指”-“背景选择”，选择“樱花”的场景。为了在游戏中排除干扰，最好也把“无限时间”和“无限体力”选上。



03 如果选择单人对战模式进入游戏，我们要花很多的精力去应付 COM，截出的图就不规整，这会给以后的合并带来麻烦，所以不管做什么样的图我们都是选择双人对决模式来抓图的。现在我们有必要了解一下模拟器读取游戏背景的方式。

04 在游戏中模拟器总是预读一些画面保存起来供显示使用，这些预读部分需要让游戏角色走过去才能看见。但是模拟器并没有预读完整的背景，其能力有限．就好像晚上我们站在院子里，天上只有星光，我们只能看到身边 1 米以内的地方，这就好比游戏窗口部分能看到的背景范围。远一点，离我们 2 米的地方很模糊，我们怎么也看不清楚，走过去使其进入 1 米的范围就能看见了，这就是模拟器在游戏中预读的部分。离我们 3 米远的地方我们连模糊的影子也看不见，那是模拟器能力有限一时不能读取的部分。我们必须继续往前走，让距离缩短到 2 米，这时原先 3 米的地方就能被模拟器预读变得模糊，再走近，进入 1 米范围就能看到了。



我们首先让人物走到屏幕的最左边，点选“视频”-“CPS-2”-“抓图工厂”进入到NEBULA神奇的抓图工厂。



05 我们会发现，抓图工厂是由4个部分组成，这正好是游戏中的4个图层。把“图层1”的勾选去掉你会在游戏窗口中看到背景远处的小巷子不见了，说明这个“图层1 8X8”图层是对应远处巷子的，同样方法可知“图层2 16X16”对应眼前的房子，“图层3 32X32”对应最后面的天空。“象素”图层则对应对战角色双方和一些小的背景点缀。我们从8X8图层开始抓图，首先把除了本图层以外的其他图层的勾选去掉。





06 在右下角“背景颜色”中选择“PINK”粉红色，这时我们看到背景的边缘被挡住成了预读部分，不管游戏人物怎样往屏幕左边走也看不到背景图像的左边缘。



07 我们看到抓图工厂的“X轴”、“Y轴”后面有这个图层的坐标，用鼠标结合十字方向键把它改成如下数值，这种神奇的功能是NEBULA专有的，据我所知还没有别的模拟器能这样做。



08 赶快把图抓下来，到模拟器安装文件夹的“SHOTS”文件夹中就可以看到刚抓的图了。用同样的方法，退出抓图工厂，让人物走到屏幕的最右边，抓下8X8图层右边的部分。



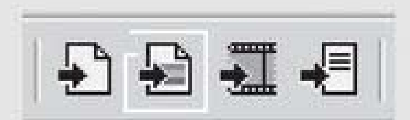
09 这时我们注意到8X8图层右边部分中有活动的部分，关闭并重新打开一遍抓图工厂，不用调整图层位移连续抓6张不同的图（注意这个活动元素的部分是6帧1循环，内容为远处看热闹的年轻人）。然后我们再分别把16X16图层以及32X32图层的图抓下来。下面再重点讲一下“象素”图层的抓图方法，在这个图层上我们可以舍掉背景中“看门的小狗”和“玩游戏机的小男孩”，我们需要的是屏幕前面的草丛。游戏中草丛一直是被能量槽挡住的。这能量槽其实是被一些更细小的图层显示的。见图中“激活全部象素”窗口，里面每一行都表示细小的一部分，例如游戏人物衣服的一小块，能量槽的一小段等。

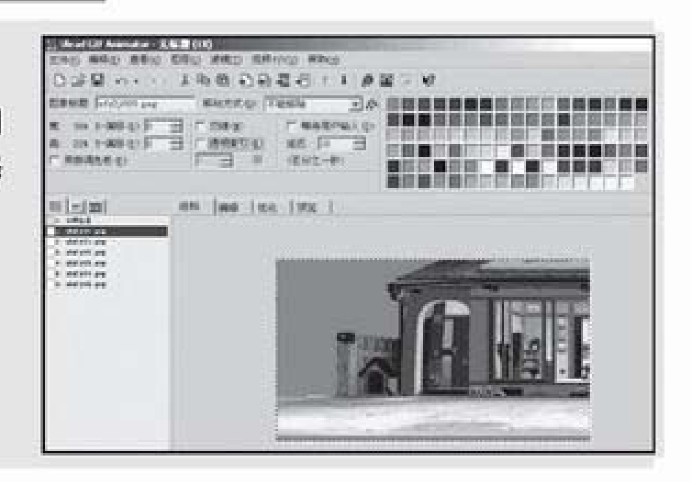


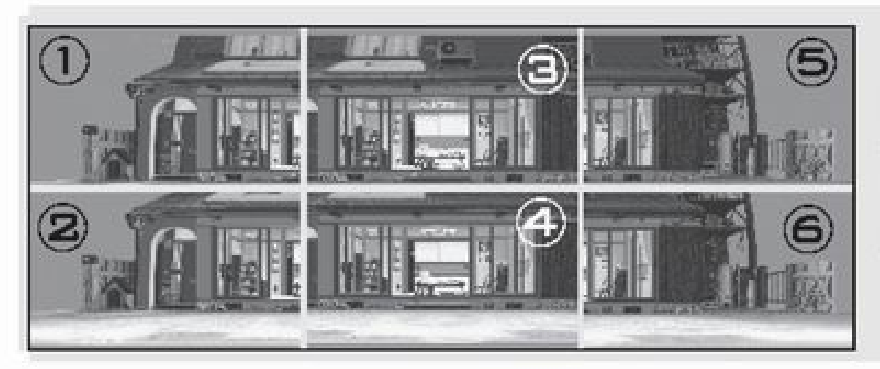
10 试着使用“使用”、“禁用”按钮把我们不想要的部分禁用，如图，005B至0068为草丛的显示部分，从005A向前、0069向后的所有细小部分都应该禁用。利用“X轴”、“Y轴”使图像完整显示，并抓下来。这样，抓图的步骤就结束了，我们得到了很多散图，接下来需要把它们拼接起来。

拼合散图

01 我们先来合并背景中眼前房屋的图层（16X16图层），首先打开UGA4选择如图按钮，载入抓好的图像。



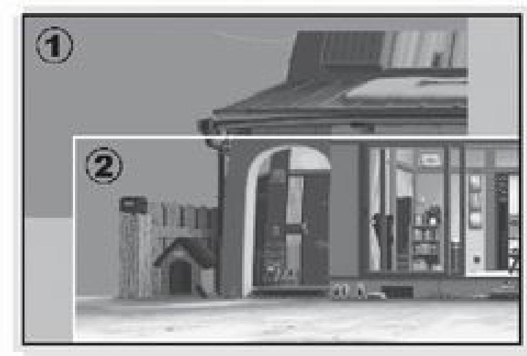




02 此时我们就可以看到所有的6张散图都分布在软件左下的“全局信息”窗口中了。

03 我们抓下来的图是如下图中表示的不规则的一组图，其中1图中有与2图相同的部分也有和3图重合的部分。首先，我们把图片从“全局窗口”中按顺序排好。勾选1图，然后用鼠标点中2图，使2图可以操作。然后利用鼠标在右边“结构”窗口进行操作，我们用鼠标点住图画左右移动，发现了么，我们就是利用这个方法校准图层修改图层位移的。





04 UGA4的好用之处就在这里。你觉得已经把两张图对好了，点一下全局信息中的1图，观察右边图形，再点一下2图，不断的反复交替点选两行就可以检查出右面两图是否真正对其，对齐后的图大致如下。



05 这时我们发现上面“属性工具栏”中X位移和Y位移发生了数值上的变化，通过这些数值，我们可以控制图层的精确位置，在处理一批图的位移问题时我们只需要把每张图的位移复制就可以保证所有的图都精确被位移了。



06 接着我们就将这两幅图拼起来，选中“全局信息”窗口中的图1，同时按住SHIFT选中图2。这样两图就会同时显示并可以同时被操作，这也是一个技巧，我们不仅可以对像这样连续的两张图进行操作，还可以进行隔图片操作。这时按“CTRL+M”（或选菜单中的“图层”-“合并图像”）在弹出的对话框中勾选“替换原始图层”，确定，就完成了1/3画面的拼合。个人建议把所有1-6号图全部校准位置后再一起合并。



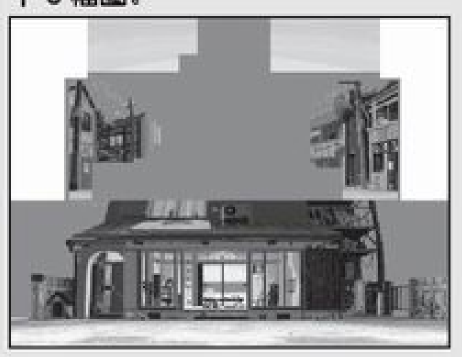
07 合并好后我们就可以得到一张边缘不整齐的背景全图。

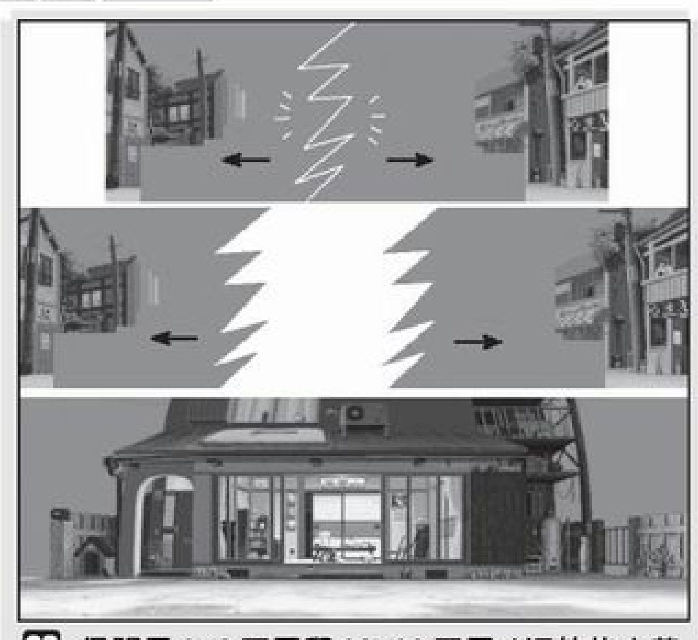
08 然后我们还应对它进行剪裁，按“CTRL+R”（或工具菜单中“编辑”-“剪裁”）进入剪裁窗口勾选“替换原始图层”利用蓝色的虚线框精确、仔细地把图像圈住，确定，这样就完成了图像剪裁。然后按“CTRL+E”（或工具菜单“文件”-“输出”-“图层”）把剪裁好的图像保存。



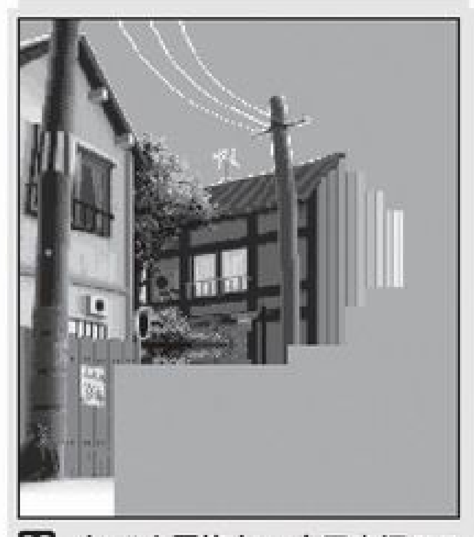
编辑图层合理的位置

01 经过仔细拼贴我们最终得到如下3幅图。





02 很明显8X8图层和32X32图层（远处的小巷和天空）不符合画面的宽度，得加工一下才能用。我们构思是把8X8图层从中间断开固定在版边。

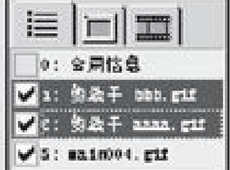


03 在“全局信息”窗口中把8X8图层复制一个副本（或选中“图层”点右键-“复制”-“粘贴”），把原先的8X8图层对齐到版边剪裁成只有左边的部分。

04 再把副本对齐到另一版边剪裁成只剩右边的部分。接着用鼠标点选“全局信息”窗口的“全局信息”选取“索引”，颜色为粉红色（这一步十分关键，实际上应该说是选你希望合并后图像增加部分的底色，为了能和图像统一，我们选择图像中的那种粉红）。



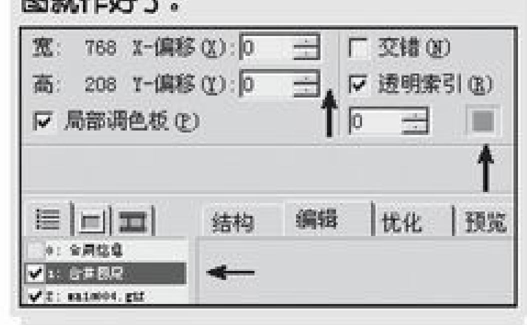
05 同时选中8X8图层的左右两个部分。"CTRL+M" 选中 "替换原始图层"、"确定"。这样我们就把"远处小巷"的图层修正成为可以利用的大小了. 使用这种方法把32X32图层中的天空也修改好(改好后记得把索引色改回黑色)。这样我们就得到了3张整理好的画面。





最终合并图层

01 把所有的4个图层导入(包括草丛的图层,导入后应调整好该图层的位置),按照从上到下 "天空-小巷-房屋-草丛" 的顺序排好。点选一张图,在 "属性工具栏" 里设置图像透明和希望变成透明的粉红色。你可以看到背景颜色变成了 "索引色"黑色,这意味着该图层已经变成透明。用这种方法把其他的3幅修改好。全选所有4个图层后按 "CTRL+M" - "确定",一张完整的背景图就作好了。





02 接下来我们制作动态的部分(远处看热闹的年轻人),刚才我们已经截好8X8图层中6幅动态的画面。导入,复选它们后按 "CTRL+R" 进行剪裁,将其剪裁成如下样子大小。



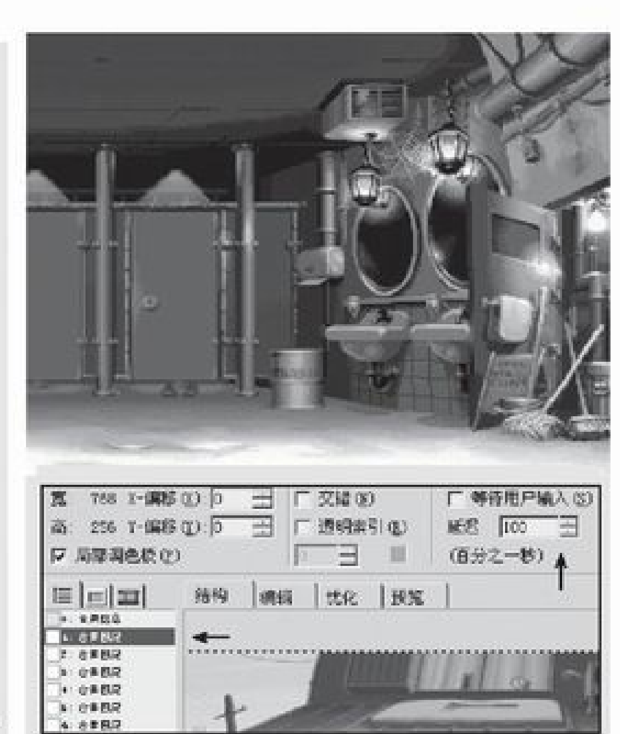
03 打开刚才做好的背景全景,导入这6幅动态部分,全选后,在 "结构" 窗口中将它们一起对齐到正确的位置。



04 因为每一幅动态画面都应作为单独的一帧,所以我们首先将全景图复制5份。



05 接下来我们要把这12张图合并成6张，选中第1张图，按住“CTRL”同时用鼠标选择第7张图.然后按“CTRL+M”合并成1张，接着把第2张和第7张合并，以此类推。



06 最后我们得到了连续的一组图，设置一下帧的属性，选第一帧（就是刚才提到的第1张图）把延迟调成100，其他5帧调成10。



08 在“优化”页面中点选“立即优化”，几秒中后一幅完美的背景图就完成了。



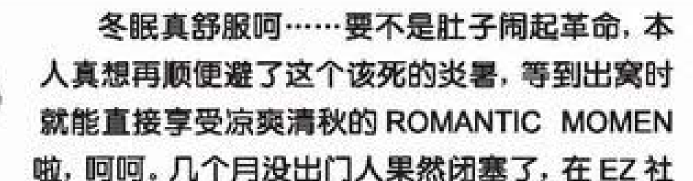
07 选择“工具菜单”-“文件”-“参数选择”-“个人设置”，在里面可以写上自己的广告或者作品介绍作为个性签名嵌入到GIF图中，这些签名除非使用专门的软件例如我们现在使用的UGA4，否则是看不到的。





Rjaja /文
雪人 /栏目编辑

EZ聊天室 alonechain的 PCSX2 0.9 测试日记 讨论篇



冬眠真舒服呵……要不是肚子闹起革命，本人真想再顺便避了这个该死的炎暑，等到出窝时就能直接享受凉爽清秋的 ROMANTIC MOMEN 啦，呵呵。几个月没出门人果然闭塞了，在 EZ 社区找食物的游荡过程中发现了很多令人感兴趣的话题，其中之一便是这个来自模拟 FAQ 论坛的 “alonechain 的 PCSX2 0.9 测试日记”，对于穷困潦倒只能望PS2止渴的本人来说，每一个 PS2 模拟器的发展动态都会牵动身上神经的无止境 YY，如果你与本人一样，那么不妨停下脚步听听这里的闲聊，首先就从 alonechain 的日记开始吧。

PART 1 alonechain的PCSX2 0.9测试日记！

alonechain(孤单连锁)

首先感谢由 riverzhou 的辛勤劳动所带给我们的惊喜！最近工作比较空，所以有点时间来浪费，因为有买过 PS2(坏了 -_-)，所以家里可以用来测试的碟很多。我每天抽空测试几个，时常来更新下 ^_^。



先说说我的 PC 以及系统基本配置：AMD64 3000+(不知超频一下是否可以提高几帧)；NF4 主板；X700 256M PCI 显卡；DDR400 512M x 2；光驱是先锋的 16xDVD 刻录机（有点心疼）；WINXP PRO SP1；显示插件里选 D3D(2D、3D 都是它)，WINDOW 模式 ADVANCE 里 REG CACHE 开，其他关，最后一个如果开了，速度明显拖慢一半；CPU 选 3(2D、3D 都是它)；手柄插件没用 PADWINKEY，不知什么原因，这个插件死活就是不能将方向键与手柄关联起来，所以推荐大家用 SSSPSXPAD，我的手柄用的是 PS2 原柄加打印口转接器，通用的 PSXPAD 驱动。测试前，补充一下大家一直期待的 BIOS 画面，呵呵。

■第一天测试

先从简单的 2D 游戏开始运行。

《泳装美女麻将》（邪恶啊 ^_^）：用 0.81 几乎算是完美运行了，菜单选择时可以达到全速，游戏时可以在 40F 以上，但是仍有拖慢，音乐也可以模拟，如果关掉可以提高几帧，帖图没有错误。但是用 0.9 反而没有画面了，只有声音，但是从声音中可以感觉到游戏速度正常。

《CAPCOM VS SNK 2》：以平均 40F 的速度进入菜单画面，有按键声音和画外音，但是没有音乐，帖图错误比较严重，只有菜单块，但是没有文字显示，进入游戏，速度在 15-20F 间，但是看不见游戏人物（盲打……），只见一片刀光剑影的效果火花。

《代号维罗尼卡》：顺利地卡在了记忆卡选择画面 -_-……

《头文字 D》（为了纪念周董的首次触电，应景一下 ^_^）：40F 的速度冲入开始画面，然后惊喜的看见车款选择项，进入后，程序出错 -_-……

■第二天测试

《街霸 15 周年纪念版 街霸 2 全集》（不用怀疑，彻彻底底的骗钱游戏，《街霸 2》复刻）：人物选择画面只有 30F，游戏画面倒是有 40F，奇了怪了。没有声音。这个游戏的价值在于附送了《街霸 2》的动画电影，我尝试打开 MOVIE，但是一直停留在 LOADING 画面……

《灵魂能力 2》日版：39001 的 BIOS 运行不了，10000 的 BIOS 就更搞笑，画面上会出现一个三角键标志来挑逗你 -_-，虽然这个游戏有 PATCH，但是没啥用。

《罪恶工具 GGXX RELOAD》：程序崩溃……

《ONE PIECE GRAND BATTLE》：在顺利进入开始画面按 START 后，屏幕上下抖动，卡住。

《JOJO 黄金旋风》：平均 17F 的速度进入 SUPER STORY 菜单，但是长时间等待后出现的游戏画面却是令人失望的，完全没有人物与场景的贴图，一抹黑。

《街霸 3 三度冲击》：等了 N 久，我去厨房喝完牛奶回来，才看见一个游戏厂商的 LOGO 一闪而过，然后就黑在那儿了，再等了 3 分钟，没动静。

《DDR EXTREME》：终于有个让人惊喜的了，无论菜单游戏，都稳定在 17F 上下的速度（以这个速度可以轻松在最高难度上完成 100%COMBO 哈哈）。有画外音与效果音，但是没有游戏音乐（没有音乐的 DDR，让我死吧）。贴图基本没有错误。

■第三天测试

《钢之炼金术士》：很有个性的游戏，别人开场都是屏幕全黑，它是全白，此时按下圆圈键，可以听见效果音，之后画面变黑，我们的豆丁男一号开始念台词，但是才念一句，就像录音机卡带一下停住了，失败……

《红侠乔伊》：游戏启动之初，CLOVER STUDIO 的 LOGO 会不停地飞出，START 跳过；之后是 JOE 的宣传演示录像，不断飞出，同样 START 跳过。在抓狂的一阵 START 加圆圈连打之后，出现 “美优亭风流” 字样，再次 START，陷入无尽黑暗……

《SIREN》：启动速度很快，但是之后帧数停留在 17F 左右，直到章节选择，除了没声音，一切都好。可惜选择章节之后便卡在 LOADING 画面了。

《鬼泣》：又一个虎头蛇尾的游戏，CAPCOM 的标志一溜小跑来到面前，开始画面也很快出现，但是 “NEW GAME” 之后就傻眼了。谁能提供些存档给我？说不定跳过片头动画，就能迎刃而解。

《EVA》：BANDAI 的 LOGO 过后就寿终正寝了。

《变形金刚》：开始画面是是 30F 的速度，如果在 OPTION 里看我们的擎天柱大哥露个脸就只有 8F 了。经过一番选择，到了剧情部分，居然有声音，不过绝对是不堪忍受的噪音。由于剧情部分贴图神经错乱，而且速度慢，无奈 START 跳过。选择角色时，画面会因为汽车人的出现而兴奋的抖动（-_-）。正式进入游戏后，速度一直只有 7-9F，而且地面是在天上的……

■第四天测试

今天只测试一个游戏——《最终幻想 10》！

这次测试与前三天的设置不同，GSDX 的设置里打开了 ENABLE PALETTIZED TEXTURES，否则模拟不能，声音插件前四项分别为 0、1、0、0，其他项目均不选，尽量保证声音插件的选用，不影响模拟。以 11F（没有声音插件为 13f）的状态进入片头，就是小土堆上插七曜武器的场景。居然有音乐！舒缓的旋律配合清晰的海浪声，精彩！虽然只有 17% 的速度，但是音乐听起来还是很完整的，没有杂音。之后不久，程序崩溃，以为是声音插件作祟，可惜关掉声音再来，依旧在同一地点继续崩溃。无奈选择 START 跳过，却遭遇意想不到的失败，没有画面了！但是 CPU 占用率不为 0%，这说明游戏模拟仍在继续！但是没有声音，按键也没作用。感觉应该是 FFX LOGO 画面才对，因为帧数显示是 40F，这个同之前的两个 LOGO 相近。没办法，用最后一招，出 0.81 再试试。起初很让我惊讶，因为 LOGO 画面是满帧的！100% 的速度。可惜好景不长，进入片头后，帧数为 1F-_-(0.9 真是大进步，如果以这个趋势发展下去……口水）。清醒过来之后按 START，遭遇如之前一样，黑了，帧数显示 60F，这点更证明了我的猜想，应该是卡在 FFX 的 LOGO 上了。

阶段性总结：

虽然这次对 FFX 的测试结果不算是成功，但是也是得到了不少可以分享给大家的宝贵经验。

1、riverzhou 所提供的两个 SSE2 插件，兼容性差不多，该崩溃都崩溃，但是 ICC 的速度略慢，在 FFX 中，表现为 1F，试想，若换其他游戏，可能会是 2-3F 的差距甚至更多。

2、如果机器配置理想的话，最好打开 ENABLE PALETTIZED TEXTURES，应该可以提高模拟成功的概率。

3、声音插件还是不错的，只要模拟不崩溃，能开还是开着，有时没有画面，还得靠它来辨认游戏是否在进行。

4、0.81 还没到淘汰的时候，大家在 0.9 无能为力的时候，也可以回过头去用它试试，有些方面它甚至让 0.9 汗颜。

5、尝试模拟失败后，无论什么原因，黑屏，CPU 占用率长期为 0，卡住，读盘出错，下次模拟前一定要重开模拟器。

6、要对模拟器有信心，同时更要有耐心。官方测试员已经给出了 FFX 的游戏实际画面，这说明我们个人使用的成功失败并不完全就是实际状况。不用将自己模拟的失败怪罪于模拟器开发者，这只是我们条件不完善所致。

■第五天测试

《王国之心 FINAL MIX》：音乐完整而无杂音（SQRARE 游戏的音乐似乎都可以模拟的样子），进入菜单后发现全是乱码，选择后进入游戏，结果程序崩溃。

《保镖》：同样是 SQUARE 的游戏，这个倒是没有声音。进入菜单，选择 STORY 模式会在 LOADING 卡住，不过这个是我机器的问题，我至今没有成功运行过任何一个游戏 CG，不是卡住就是崩溃 -_-，但是从其他测试者处得知的结果却是 CG 可以正常播放。选择对战模式，却发现按键错乱，与之前设置的不同，并且有 2P 存在，导致不能完成选择。重新调整手柄插件，设置 2P 键位。重新回到对战角色选择，LOADING 后刚要进入场景，却意外崩溃了。

《GT4 序章中文版》：只有版权信息而已……

《皇牌空战 5》：进入菜单后，除了方向键以外，其他键似乎都失灵了，这也就无法作出选择。



■第六天测试

《剑风传奇》：先是跳出一个啥都没有的白线方框，估计是记忆卡检测，随便按键跳过。长时间读盘后（可以从 CONSOLE 窗口监视读盘等模拟进程），看见很叫人 YY 的 18 禁标志（-_- 是暴力，不是那个啥的）。之后是 SAMMY 夸张的 LOGO 和一堆血红的脸（有点像巨蟹宫的变态收藏），START 跳过后，又是一个对话框，没有文字说明，我试了 N 多的按键组合，依旧没有进展，放弃之。

《真三国无双 3 猛将传》：叫人郁闷的游戏，仅仅一个纯文字的难易度初始化界面就只有 4F，后面的事别想了。

《战国无双 猛将传》：难易度初始化界面倒是有 20F 来着，但是接下来的情况与其师兄 353 一样，黑了。

《多罗罗中文版》：超级恐怖的游戏。我起先比较保守，关掉了声音，用 PIXEL SHADER 1.1 测试，在菜单中选择开始游戏后，崩溃了。于是改用 PIXEL SHADER 2.0 再试，结果电脑自动关机了！估计是 CPU 过热或别的什么恐怖原因，真是后怕啊。

《怪物猎人》：进入 MENU 之后，可以创建人物，但是只有选项却看不到自己，这说明这个游戏的贴图肯定不行！结果不出所料，游戏画面支离破碎，片头中的小鸟居然只是几个小黄点在漆黑的屏幕上浮动，正式游戏时看不见任何背景人物，只能调出菜单自我安慰……

PART 2 闲言碎语无责任讨论篇

beugo(模拟侠客)

呵呵，如果真的可以玩的话，那真是一大福音。虽然我家 PS2 还可以动，不过要是有模拟器才可以确保以后都可以玩 ^^。

龙二(管理员)

图咯图咯，现在是看图说话咯，哈。

rayheng0595(真模拟疯子)

楼主，可惜我的配置比你差太多，没想头了。

riverzhou(模拟天才)

好啊，强烈支持。下次 SOURCE 有更新了，我优先编译 AMD64 的版本，呵呵。

alonechain(孤单连锁)

大赞，真是荣幸啊！

riverzhou(模拟天才)

不客气呀，有乐共享。

1、那 2 个 SSE2 的 GSDX9 插件，你可以换着试一下，我用下来好像是 ICC 的好点，不过也有人说 VC2005 的好。

2、作测试的时候，不装声音插件可以大幅度降低崩溃的几率。我一开始也是开声音的，后来就用 NULL 了。不只是速度会下降几 F，而且容易造成程序崩溃。

3、CVS 更新了，PCSX2 和 GSDX9 都更新了。新的 GSDX9 似乎不太稳定，我测试的时候造成了卡机，用以前的版本则没问题。PCSX2 更离谱，3D 场景看不到画面，只有等下次的更新了。

jwj007(模拟小子)

期待专门的为 64CPU 写的模拟器，我想那样的话速度上也许会有提高哦。

riverzhou(模拟天才)

不用期望很高，64 的会稍微快一点，但也仅仅是稍微。

3702(￥￥￥￥￥￥￥￥)

只对于 KOF 感兴趣……

alonechain(孤单连锁)

KOF 现在我只玩 02，不过是用模拟器，所以也没有盘可以试。不过，已经在下《KOF NEOWAVE》的 ISO 了，估计在下周会出报告。

riverzhou(模拟天才)

呵呵，现在是玩模拟器，不是玩游戏，这个概念不能错。10+F，相对去年来说，已经非常不错了，去年基本上都在 1~2F 吧。我 GSDX9 更新了，我试了下可以用了，另外编译的时候也作了进一步优化。对 HT 和 DC 也做了专门的版本。光驱插件对模拟的成功也有一定的影响。至于 ISO 的镜像，用 linuzapp 写的那个插件比较好。我手上没 PS2 的光盘，不知道用实际的光驱哪个插件好点。希望这模拟器越来越好。

flysail(模拟天才)

试了下《KOF 3D》。可以到选人画面了。《SF3EX》画面完美，就差速度了。



Casval03(模拟侠客)

flysail，您能玩《KOF MAXIMUM IMPACT》？模拟器CRASH DURING CHARACTER INTRO……

flysail(模拟天才)

只能到选人，不能对战。

kkkfffjjj(模拟侠客)

加油加油，谢谢编译的人们！

mylls(模拟小子)

开眼了，越来越期待！

dtx66(来自高三地狱的模拟魔人进化+修炼中)

等到PS3出来估计也差不多了……

alonechain(孤单连锁)

如果真是这样已经很不错了，毕竟PS模拟器的完善也是在PS2推出之后，现在不是还有新的PS模拟器在开发么？

riverzhou(模拟天才)

最新测试，2D的街霸已经可以跑到20~27F了，一般在23~25F，手感良好，画面良好。基本勉强算是能玩了，哈哈。

alonechain(孤单连锁)

感觉2D游戏的前途还是很光明的。

mysterykof(模拟小子)

BIOS也搞定了呵呵，我用的是一个SCPH10000.BIN，可以运行PS2模拟器了，但是在开机画面里，选择记录卡的时候总是说初使化失败……死也进不去，这是为什么呀？

alonechain(孤单连锁)

在选择记忆卡的时候要先FORMAT记忆卡，可以用DELTA这个外挂来作。

srta(绿色魔法师)

为喜欢"《机战》系列"的朋友提供个讯息，地图速度1-2F~战斗画面22-30F~对话35-40F~不怕慢的可以玩……

kingmouse(没有水的喷水池)

等待是美德……

tangxin983(模拟小子)

看了下测试情况，改名叫游戏菜单模拟器得了……

alonechain(孤单连锁)

哈哈，没办法的事情，毕竟我不能像官方测试员那样用汇编来测，而且视频插件感觉有点跟不上模拟器的开发速度。

AK47lucax(模拟魔人)

机器配置比较差。试了一下《FFX》，比0.81好了一点，可以看见前面的两个LOGO。然后……电脑重启了。估计是CPU受不了罢工了。另外朋友还有《零红蝶》的盘，以前用0.81可以进选项菜单并有一处贴图错误。不过现在突然不敢测试了（莫名其妙的寒）。

alonechain(孤单连锁)

我也遇过黑屏重启，确实够寒，不过回过神，空调开足继续干……

至截稿为止，该讨论仍在继续，有兴趣的朋友可以继续跟踪该帖子，掌握第一手测试信息，当然，如果你有条件也可多多参与测试，与其他模友进行探讨，在此特附上该帖子的地址（http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=307069&page=1&pp=15）。好啦，一碗阳春面下肚又至少可美梦一个月，各位祝在下睡得香吧，在下也祝各位玩得好，呵呵。



开通临时邮购通道

开户银行：中国农业银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行帐号：95599 8001 42885 33715
开户人名：李 丹

邮购说明：

为满足广大读者的需求，我们临时开通了一个农业银行汇款通道，目前可以购买以下产品：



产品名称	邮购价格（已含包装及挂号费用）
《模拟地带杂志》第20期	15元
《模拟地带杂志》第21期	15元
《模拟地带2004黄金典藏》	27元
《变形金刚终极手册》简装版	37元
《变形金刚终极手册》限量豪华版	70元
《格斗游戏编年史》	31元

邮购方法及注意事项：

1、请到所在地农业银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇单，请务必准确填写帐号及开户人名字，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

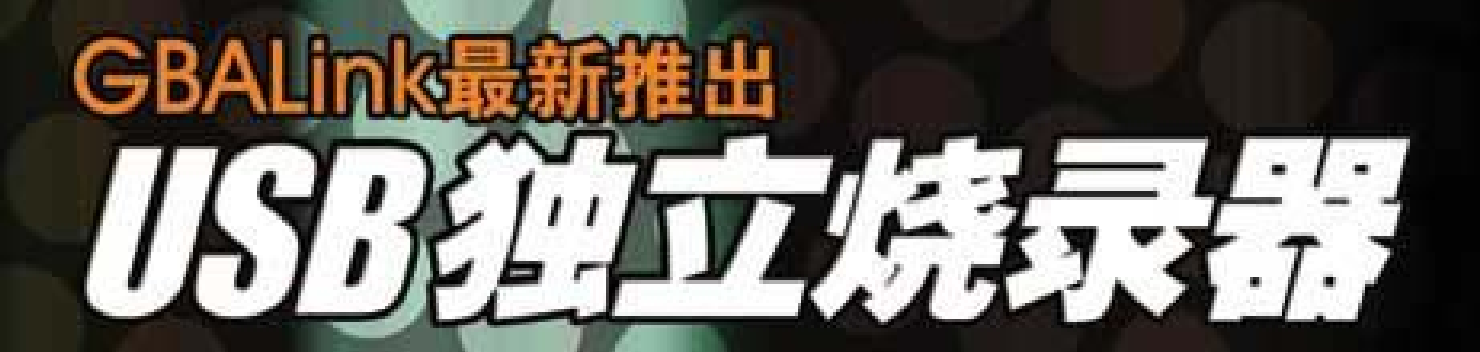
2、请在汇款后，发一封电子邮件至 51663619@163.com，写清楚汇款时间，汇款金额，并写清购买产品名称和数量，请务必写清楚您的地址、姓名、邮编及联系电话，以免耽误发货。

3、一般情况，我们会在发出当日给您去电子邮件确认，请注意查收，如果长时间得不到回复，请发信向我们咨询。

4、我们大书采用邮局专用发泡袋包装，杂志是用邮局牛皮信封包装，如有特殊要求，请来信与我们联络。

因刚开始开展邮购业务，还有很多工作都未完善，请大家谅解，我们也会陆续推出其他邮购方式。




GBALink最新推出
USB独立烧录器


ZIP
512M